POR SÓLO 3,99€ «KING'S BOUNTY ARMORED PRINCESS ORO» ¡GRATIS! Nº 221 JULIO 2013

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

REPORTAJE
E3 2013
LOS JUEGOS CON LOS QUE SOÑARÁS LA PRÓXIMA TEMPORADA

REPORTAJE
WOLFENSTEIN THE NEW ORDER
¡VUELVE EL PADRE DE TODOS LOS "SHOOTERS"!

JUEGOS DEL MES
- COMPANY OF HEROES 2
- THE WALKING DEAD
- REMEMBER ME
- CALL OF JUAREZ GUNSLINGER
- GRID 2

EL TALLER
INTELIGENCIA ARTIFICIAL
LAS CLAVES PARA TENER PERSONAJES MÁS REALES

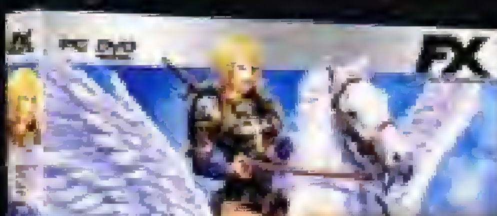
REGALAMOS 10 € EN EXTRAS PARA MIGHT & MAGIC DUEL OF CHAMPIONS

Número 221 P.V.P. CANARIAS 4,14€

¡PROBAMOS EL MULTIJUGADOR ANTES QUE NADIE!

BATTLEFIELD 4

¡ASÍ SERÁ LA GUERRA MÁS REAL EN PC!





¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!

KING'S BOUNTY
ARMORED PRINCESS + EXPANSIÓN CROSSWORLDS

INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR



La guerra del PC

Bienvenido a **Micromanía**. A un número que se ha convertido en una crónica bélica desde el frente de la vanguardia en videojuegos. Una vanguardia en que, como se ha demostrado en la pasada edición del **E3**, el PC sigue dominando la batalla. Y es que se ha venido hablando mucho de la "guerra de las consolas" y de la "nueva generación", pero como se ha visto en la feria de Los Ángeles, todo aquello que se considera tan innovador para ciertos formatos es algo a lo que los jugadores de PC llevamos mucho tiempo acostumbrados. Esta edición del E3 ha sido, pese a todo, bastante animada. Ha habido un puñado de novedades muy interesantes, hemos visto que el PC está detrás de toda esa "revolución" que Sony y Microsoft prometen y hemos podido disfrutar de las primeras demos de jugabilidad de títulos que llegaran en 2014 y que ya nos tienen en ascuas: **«The Witcher 3»**, **«Titanfall»**, etc. Y de muchos otros que llegarán mucho antes: **«Rome II»**, **«Battlefield 4»**... Pero, claro, éste ya lo habíamos visto, y jugado, antes del E3. Porque nos fuimos a los estudios de DICE, en Estocolmo, a probar el multijugador en exclusiva para ofrecerte la portada más potente del momento. Y es que la guerra también se libra dentro de tu PC. Y en el mundo online. Y en las tablets... Pero mejor lee el reportaje que te hemos preparado para conocer lo que te espera en el frente.

La batalla continúa

Y es que este mes parece que el universo ha "conspirado" para reunir en un mismo número de Micromanía los juegos bélicos más importantes en todos los géneros. **«Battlefield 4»** ocupa nuestra portada, pero **«Company of Heroes 2»** es nuestro juego del mes y también te ofrecemos un avance del regreso de **«Wolfenstein»**. Sí, por supuesto hay más novedades y en más géneros. Y tenemos más reportajes de cosplay, en El Taller, novedades en hardware, noticias, avances... Y también te ofrecemos un nuevo juego de regalo en descarga. Este mes, uno que me gusta especialmente y al que vuelvo de cuando en cuando: **«King's Bounty Armored Princess»** en una edición Oro que incluye la expansión «Crossworlds». Espero que lo disfrutes... Y nos vemos el mes que viene.

Francisco Delgado Director de Micromanía



Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

SUMARIO



92 WOLFENSTEIN THE NEW ORDER
El padre de todos los "shooters" vuelve en mejor forma que nunca.







22 E3 2013
Lo mejor y lo más controvertido de la feria de juegos más importante.



60 COSPLAY
Una guía práctica para crear el mejor cosplay que imagines.

30 **BATTLEFIELD 4**
Viajamos a las oficinas de DICE y jugamos en exclusiva el multi.



KING'S BOUNTY ARMORED PRINCESS ORO

96 Descubre las principales características del juego de regalo del mes, «King's Bounty Armored Princess Oro».



MIGHT & MAGIC DUEL OF CHAMPIONS

97 Canjea tu clave y consigue extras y regalos por valor de 10 euros en este apasionante juego de cartas online.

ÍNDICE POR JUEGOS



MIRROR'S EDGE

Un breve vídeo, al final de la conferencia de EA en el E3 2013, desveló el secreto a voces que DICE y EA se traían entre manos desde hace meses: el regreso de Faith en un nuevo «Mirror's Edge». El original dividió a la crítica mundial como uno de los juegos más innovadores de EA y DICE, pero también demasiado restrictivo en su acción.

Las primeras imágenes del nuevo «Mirror's Edge», con el motor Frostbite 3 a pleno rendimiento, devuelven las puras y blancas líneas del skyline a nuestros monitores, y una Faith más real que nunca. Los rumores apuntan a una historia previa en la trama, contando el origen de Faith. De momento, su lanzamiento aún se ve muy lejano en el horizonte...

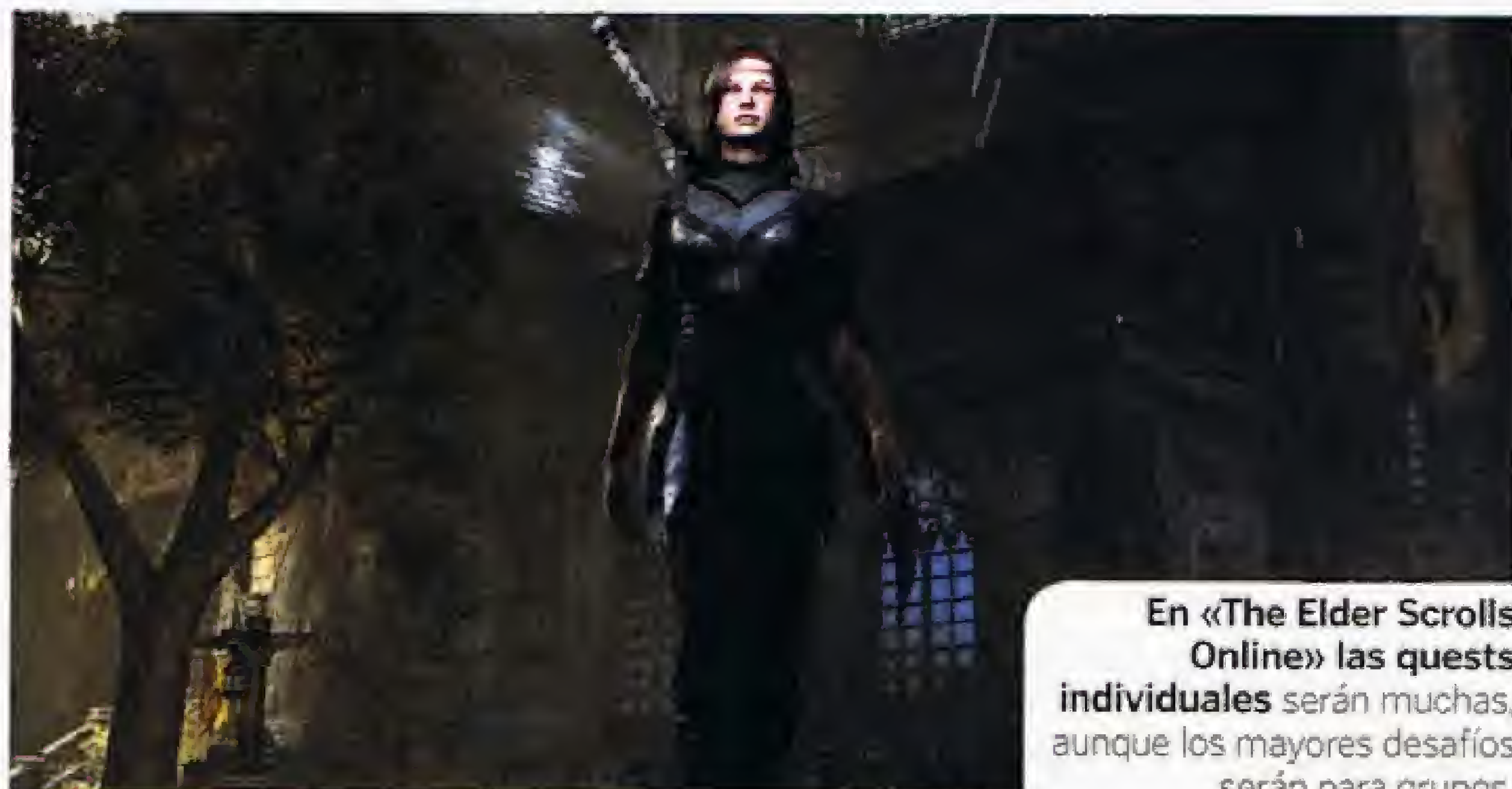

BLU



Vive Tamriel en The Elder Scrolls Online

Los primeros minutos en el Tamriel online nos descubren un fascinante diseño de juego en el que todos los detalles recuerdan a lo mejor de la saga.

El anuncio de «The Elder Scrolls Online», esperado y, a la vez, temido por los millones de fans de la saga en todo el mundo ante la inseguridad de si resistiría el salto al medio online, le siguieron duras críticas de la prensa en sus primeras apariciones oficiales, que lo calificaban de superficial y mimético de modelos de MMO harto conocidos. Sin embargo, el empujón que Zenimax Online le ha dado al desarrollo en los últimos meses nos han permitido probar un diseño sólido, una jugabilidad muy depurada y misiones muy variadas, para una trama que nos lleva mil años atrás en la historia de Tamriel, cuando la



En «The Elder Scrolls Online» las quests individuales serán muchas, aunque los mayores desafíos serán para grupos.

AQUÍ NO HAY DRAGONES...





El Tamriel que veremos en «The Elder Scrolls Online» es muy diferente del que disfrutamos en «Skyrim» porque se ambienta en una época diferente, mil años antes de que los dragones volvieran. Así que si esperabas combatir a estos gigantes míticos junto a tus amigos, al estilo «WoW», ve olvidándote, aunque te aseguramos que habrá muchos desafíos...

¡60 MILLONES DE JUGADORES REGISTRADOS ES EL RÉCORD EN UN MMO!

Y lo alcanzó hace poco «World of Tanks», el juego de Wargaming.net. Su diseño, con partidas intensas y de corta duración, y su modelo de negocio, totalmente gratuito con el uso de micropagos, han sido las claves para conseguirlo.

La belleza de Tamriel en su versión online será tanto o incluso más que en juegos como «Skyrim». El motor ofrece una calidad sobresaliente.



Las primeras versiones recibieron duras críticas, pero el juego se muestra sólido

dinastía de los Septim aún no se había establecido como unificadora del mundo de «The Elder Scrolls».

Contra Molag Bal

Recuperar tu alma, poseída por Molag Bal, es el arranque del guión que te lleva por todo Tamriel en el juego. Pero las distintas áreas del juego no estarán accesible desde el principio, abriéndose de forma paulatina a medida que tu personaje adquiere experiencia y mejore su nivel.

Precisamente, las habilidades de personaje en «The Elder Scrolls Online» formarán uno de los sistemas más diferentes de lo conocido por los juegos de la saga, basándose en la mejoras de tres grandes áreas: armas, armaduras y habilidades especiales. Las distintas clases serán bastante definidas desde el comienzo, aunque el editor de personajes se perfila como el más completo e intuitivo de la serie, con una facilidad de manejo sensacional.

Pero quedan aún grandes dudas sobre «The Elder Scrolls Online» que no afectan a su diseño, que apunta muy buenas maneras, sino a su modelo de negocio, un aspecto clave que Zenimax Online Studios y Bethesda no quieren desvelar, o quizá no han terminado de definir. Un punto que puede decidir su éxito o fracaso, más allá de la calidad del juego. ¿Apostarán por un modelo de pagos mensuales, tal y como está el mundo del MMO?

EL "DIOS" DEL NUEVO TAMRIEL



Matt Firor es el responsable máximo de **«The Elder Scrolls Online»**. Su CV incluye títulos legendarios en el mundo del MMO como «Dark Age of Camelot», aunque sus primeros pasos en el multijugador online vinieron de la mano de varios MUDs para BBS a finales de los años 80.Hablamos con él antes del E3 y puedes leer la entrevista en: **www.micromania.es**

Todos los territorios de Tamriel podrán ser explorados en «The Elder Scrolls Online», pero no serán accesibles desde el principio del juego.



HYPE

«Titan»: se desatan todos los rumores...



Lo más nuevo de Blizzard, el MMO «Titan», está dando mucho que hablar. Mientras algunas informaciones apuntan a que se verá algo en la Blizzcon 2013, otros datos apuntan a un rediseño total y un retraso... ¡hasta el año 2016! ¿La verdad? Sólo la sabe Blizzard.

Un empujón total para Oculus Rift



El dispositivo unipersonal de realidad virtual tiene el futuro asegurado. Al menos en cuanto a su producción. La empresa que lo está desarrollando acaba de recibir una inyección de dinero de nada menos que 16 millones de dólares. Parece que la RV tiene futuro.

«DOTA 2» está cada vez más cerca

Aunque aún no hay fecha oficial, podría llegar este verano. Hablamos, claro, de la versión final del juego, ya que la beta está disponible desde hace bastantes meses y cuenta con una legión de jugadores. Por fin un juego de Valve para 2013. Buena noticia.

«Shadow Warrior» vuelve a la vida...



Hace poco Steam actualizó su oferta de clásicos con la descarga gratuita de «Shadow Warrior». Ahora, el remake del juego de 1997 que está desarrollando Devolver Digital se deja ver por primera vez. Las imágenes son espectaculares.

EL TERMÓMETRO

LO NUEVO DE SOLID SNAKE TAMBIÉN EN PC



«Metal Gear Solid V» se verá en PC, como se ha confirmado en el E3. Aunque lo más destacable de esta noticia es que aparecerá a la vez que las versiones de consola.

BUENAS NOTICIAS PARA LOS FANS DEL INDIE

Polytron ha confirmado que está trabajando en «Fez II». Las aventuras de Gómez en su mundo pixelado continuarán, pero aún no tiene fecha ni se ha enseñado nada del juego.

LOS RUMORES NO CESAN SOBRE VALVE

Nuevamente la red se ha llenado de rumores sobre «Half-Life 3». Es algo periódico, pero el estudio sigue sin soltar prenda. Ni confirma ni desmiente. ¿Lo veremos algún día?

¿QUÉ OCURRE EN IO INTERACTIVE?

No son buenos tiempos para los creadores de «Hitman», que reducen su plantilla a la mitad. IO Interactive seguirá trabajando en la saga, pero con menos recursos.

AVENTURAS PIRATAS, MÁS TARDE EN EL PC

Tras decir lo contrario en el E3, Ubisoft confirma que «Assassin's Creed IV» tendrá un retraso en PC. De momento, el juego llegará "varias semanas" después que en consola.

SEGÚN UBISOFT, LOS MMO NO SON PARA PC



O, al menos, su nuevo juego basado en el universo Tom Clancy. «The Division» se ha anunciado oficialmente sólo para Xbox One y PlayStation 4. Una decisión surrealista.

Juegos troceados: la moda del "Season Pass"

La cada vez más habitual tendencia de los desarrolladores a diseñar juegos con DLCs programados se impone día a día.

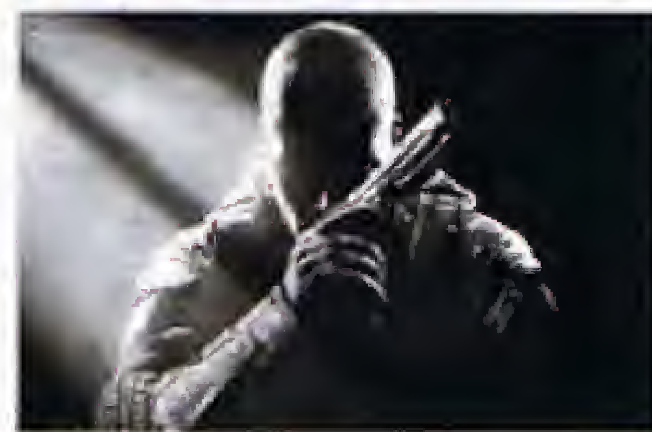
Comprar un juego completo el primer día en que está disponible es cada vez menos habitual. Las grandes producciones nos han habituado a los DLC, nuevos capítulos, para modos individual o multijugador, tanto da, que amplían la vida de tus juegos favoritos. Está muy bien, pero es tal la planificación en este sentido que muchos juegos, según aparecen, ya ofrecen directamente el "Season Pass" o "Pase de Temporada", para comprar de una tacada todos los futuros DLC, soltando el dinero por delante y descargando luego los DLC cuando estén listos, lo que puede ser cuestión de muchos meses. Insistimos... ¿es que ya no se venden los juegos completos?

La ventaja de un "Pase de Temporada" es que suele ofrecer un descuento sobre el coste total del conjunto de los DLC, pero a veces el sistema es confuso. En «Aliens Colonial Marines», por ejemplo, una vez pagado el "season pass", debes descargar los DLC desde el juego, no desde Steam, para que... ¡no se te cobren dos veces! Los juegos acaban disparando sus precios y, además, has de andarte con ojo. ¡Alucinante!



«Aliens Colonial Marines», también tiene su "Season Pass". Quizá los DLC ayuden a mejorar su flojo diseño.

TROCEADOS Y POR ENTREGAS



Los acuerdos a los que llegan las compañías con los fabricantes de consola ponen la guinda a la disponibilidad de los DLC. Lo último es la aparición de «Vengeance», para «Black Ops II», en Xbox Live antes que en otros formatos, como PC, para el que aún no hay fecha.



Desde su mismo anuncio en Steam, «Metro Last Light» presentó la lista de sus cuatro DLC.



«Borderlands» es una de las sagas que más y mejor han explotado el boyante negocio del "Pase de Temporada".

EL PLAN DE COLUMBIA ESTÁ CERRADO



Irrational Games y 2K han diseñado un plan muy especial para el "Pase de Temporada" de «BioShock Infinite». No es inédito que, como en muchos otros juegos, además del descuento habitual por comprar de golpe los futuros DLC se incremente la oferta con algún extra. En este caso, el "Early Bird Special Pack".

Pero lo más significativo es que los DLC ya están programados durante todo un año, hasta marzo de 2014, cuando estarán disponibles para su compra individual en su totalidad. Aunque ni estudio ni compañía han confirmado su contenido.

LANZAMIENTOS DE JULIO

TOKI TORI 2



La nueva entrega del plataformas de Two Tribes se estrena en Steam y sólo está disponible en descarga digital. Se trata de una experiencia completamente nueva pero que mantiene el espíritu cómico de los puzles del galardonado juego original de hace diez años.

Fecha de lanzamiento: 2 / 07 / 2013

SID MEIER'S CIVILIZATION V: CAMBIA EL MUNDO



El segundo pack de expansión para «Civilization V», añade nueve civilizaciones, ocho maravillas, dos escenarios, cuatro modos de juego y multitud de unidades, edificios y mejoras, ofreciendo nuevas opciones para extender las fronteras de tu imperio.

Fecha de lanzamiento: 12 / 07 / 2013

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION DIRECTOR'S CUT

La edición Director´s Cut, además de su estreno en WiiU también sale en PC. Incluye las dos expansiones «Rescate de Tong» y «Eslabón Perdido», junto con mejoras en las batallas contra jefes finales, un control recalibrado y una inteligencia artificial depurada.

Fecha de lanzamiento: 18 / 07 / 2013

NASCAR THE GAME: 2013



Si eres seguidor de las carreras de la NASCAR, este verano vas a poder competir en la edición oficial de la presente temporada. Se trata del primer título de la serie que se estrena en Steam y, de momento, sólo estará disponible mediante descarga digital.

Fecha de lanzamiento: 24 / 07 / 2013

Lenguas de trapo



Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



Una de las razones que disuaden a muchos jugadores de acercarse a «Splinter Cell» es que se trata de un juego extremadamente difícil y complejo. La mayoría de los juegos de sigilo perdonan errores, pero «Splinter Cell» no. Creo que, a través de los años, se ha consagrado como la saga de sigilo más pura de todas.

Jade Raymond, directora de Ubisoft Toronto



El presupuesto de «Metro: Last Light» ha sido inferior a lo que muchos de sus competidores se gastan en escenas cinemáticas. Ha costado la décima parte de lo que cuestan esos otros juegos de renombre. Para sacarlo adelante, el equipo de 4A Games ha trabajado codo con codo, literalmente. Estos chicos se merecen un reconocimiento.

Jason Rubin, presidente de THQ



¿Realmente el mundo necesitaba otro juego de «Wolfenstein»? ¿Necesitábamos otro FPS genérico, monocromático, oscuro y de matar robots nazis gigantes? No. Yo ya estoy cansado de este tipo de cosas. Y un apunte más: dejad de utilizar a Jimi Hendrix para promocionar vuestras fantasías adolescentes de poder masculino.

Warren Spector, creador de «Deus Ex» y «System Shock»



La gente dice que los gráficos no importan, pero juega a «Crysis 3» y dime que realmente no importan. Los gráficos te sumergen en un contexto emocional, y eso es algo que contribuye a crear un mundo. Bajo la batuta de una buena dirección artística, el hacer que las cosas luzcan espectaculares y con estilo es el 60% de un juego.

Cevat Yerli, director de Crytek

NILIN
REMEMBER ME



CREANDO ICONOS FEMENINOS

DISEÑAR PERSONAJES FEMENINOS DE VIDEOJUEGOS CAPACES DE GRABARSE EN LA MEMORIA ES UNA MEZCLA ENTRE ARTE Y CIENCIA.

Casos como el de Lara Croft, capaces de trascender el medio en que nacen, son la excepción, sin embargo. Hoy no importa tanto el hecho del género, que en «Tomb Raider» sí tuvo relevancia. Casos como el de Elizabeth también indican que ser un personaje controlable no es la clave, pues ella, en la práctica, es más protagonista de «BioShock Infinite» que Booker. ¿Dónde está el secreto, entonces? Estética, personalidad, habilidades y emotividad son parte del algoritmo. Hoy todos los estudios intentan recorrer el camino, aunque no lo reconozcan, que inició Valve con Alyx Vance y «Half-Life 2».

LOS MÁS ESPERADOS



Desalojamos varios títulos largo tiempo esperados y le hacemos hueco a otras novedades, como el inminente «The Bureau» y la sorpresa de «Castlevania LoS».

PARRILLA



THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED
23/8/2013 · ACCIÓN / ESTRATEGIA · 2K MARIN / 2K GAMES · PC, 360, PS3
Estamos en los años 60 y los alienígenas nos invaden... ¿Con qué táctica les contendremos?

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW
29/8/2013 · ACCIÓN · MERCURYSTEAM / KONAMI · PC, PS3, 360
Tres años después, por fin se abre la veda en PC a la caza de demonios y con la Ultimate Edition.

TOTAL WAR ROME II
SEPTIEMBRE 2013 · ESTRATEGIA · THE CREATIVE ASSEMBLY / SEGA · PC
Roma se enfrenta a Galos, Cartagineses, Suevos, Macedonios, Partos, Egipcios... ¡Qué buena pinta!

CALENTANDO

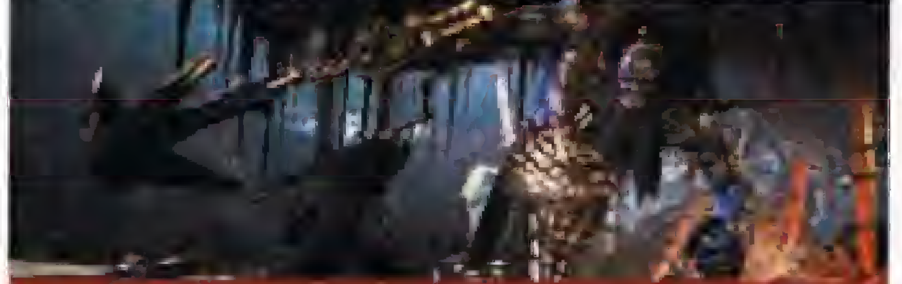


BATTLEFIELD 4
OTOÑO 2013 · ACCIÓN · DICE/EA · PC, 360, PS3, PS4, XO
En el pasado E3, DICE ha vuelto a dejarnos boquiabiertos. ¡«Battlefield 4» va a ser grande!

CALL OF DUTY: GHOST
NOVIEMBRE DE 2013 · ACCIÓN / INFINITY WARD / ACTIVISION · PC, PS3, 360, XO, PS4, WIIU
El otro bélico en discordia y el rival a batir...

WATCH DOGS
NOVIEMBRE DE 2013 · ACCIÓN · UBISOFT · PC, 360, PS3, PS4, XO, WiiU
En su última aparición en el E3 se ha confirmado como uno de los grandes de 2013.

EN BOXES



THE WITCHER 3: WILD HUNT
2014 · ROL · CD PROJEKT · PC, MAC, PS4, XO
La saga de Geralt de Rivia culminará con el Brujo rumbo al norte, al encuentro de la Cacería Salvaje.

CYBERPUNK 2077
2014 · ACCIÓN/ROL · CD PROJEKT · PC
Un universo oscuro, con implantes cibernéticos y conspiraciones en una sociedad decadente.

THIEF
2014 · ACCIÓN/AVENTURA · EIDOS · PC, PS4, XO
La vida de un ladrón puede ser más apasionante de lo que te imaginas. ¡Vuelve Garrett!

«Metal Gear Rising: Revengeance» saldrá en PC

Antes del E3, además de la adaptación del próximo «Metal Gear Solid V», supimos de la adaptación de «MGR Revengeance». ¡Gran noticia!



El zan-datsu consiste en seccionar miembros cibernéticos del enemigo y arrancar sus entresijos para obtener su tecnología.

Aunque más nos gustaría disfrutar los juegos de Konami al mismo tiempo que en consolas, en las últimas semanas la compañía no ha dejado de darnos buenas noticias, con anuncios de varias adaptaciones a PC de las sagas «Metal Gear» y «Castlevania». No está nada mal, si en PC, además, contamos con versiones optimizadas o con más contenido extra.



Esgrima cibernética

En el caso de la versión de PC de este "spin-off" de «Metal Gear» –desarrollado por Kojima Productions y Platinum Games– no hay nuevos contenidos extra... Pero sí podremos contar con una tecnología superior, más fluida y espectacular, muy optimizada para los ordenadores actuales.

En la acción de «MGR: Revengeance», predominan unos frenéticos combates cibernéticos cuerpo a cuerpo y, sobre todo, los duelos con katanas. Llegará a lo largo de 2013, aunque Konami aún no ha fijado fecha ni precio. Tienes más detalles en **www.metalgearsolid.com**

RAIDEN ES EL PROTAGONISTA



En esta entrega de la serie de acción táctica de Kojima, le toca al ya conocido Raiden ser el protagonista. Después de ser sometido a implantes cibernéticos, el que un día fue un soldado se ha transformado ahora en ciborg letal. Su motivación es la venganza, y para llevarla a cabo emplea una katana especialmente forjada para cortar cualquier material, con la que Raiden practica los contundentes golpes "zan-datsu" y una suerte de tiempo-bala.

Gamelab 2013 en Barcelona

La Filmoteca de Cataluña acoge la IX Feria Internacional del Videojuego y el Ocio Interactivo, los días 26 al 28 de junio. ¡Cita ineludible!

La Gamelab abre sus puertas nuevamente y es ya el noveno año. Durante este tiempo, la feria ha ido ganando repercusión, influencia y prestigio, atrayendo a miles de aficionados, cientos de compañías y profesionales de renombre. En 2013, sin duda ha ido a más.

No hay más que echar un vistazo al programa de conferencias, que cuenta con ponentes como Michel Ancel («Rayman»), Minh Le («Counter-Strike»), Matias Myllyrinne («Max Payne» y «Alan Wake») o Enric Álvarez («Castlevania LoS») entre otros muchos.



En la vertiente de negocio, Gamelab 2013 reunirá a más de 200 compañías de juegos, organizaciones y medios especializados del sector. Por su parte, la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas otorgará sus premios en la Feria.

Pero, también, por supuesto se han podido jugar a un montón de videojuegos. Si te lo has perdido visita **www.gamelab.es**



¡El horror está de vuelta!

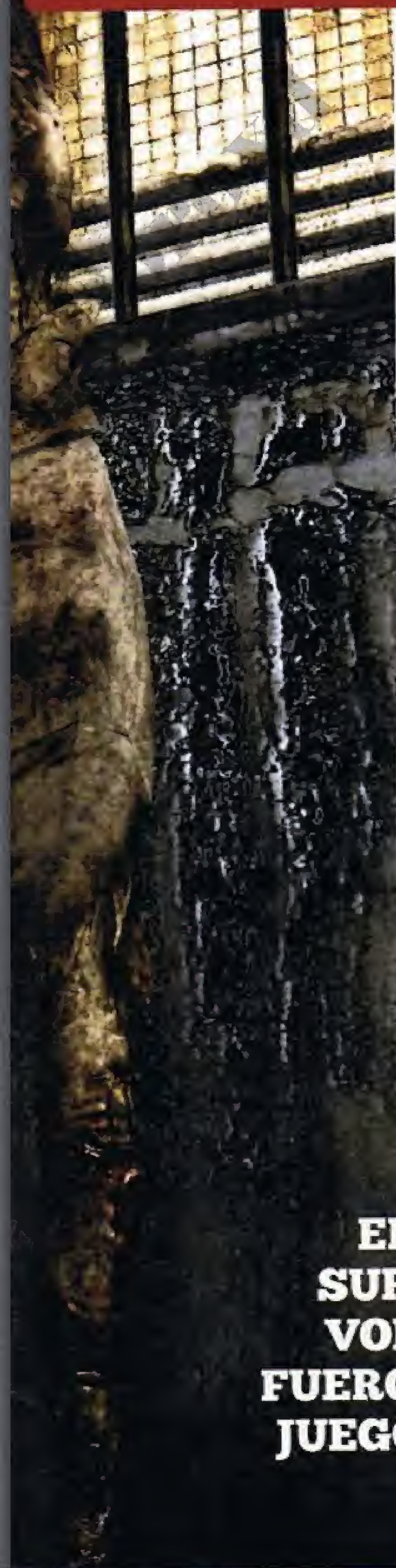
The Evil Within

☆ Survival Horror ☆ TANGO GAMEWORKS ☆ 2014





CRÍMENES Y HORRORES SOBRENATURALES.
En «The Evil Within» se combinarán de forma canónica las piedras angulares del "survival horror": el apartado sobrenatural y el gore, con momentos de intensa angustia, acción, aventura y desafíos en lo que, incluso, tendrás que desplegar un ligero toque táctico frente al enemigo.





¡VUELVE MIKAMI PARA DESPERTAR TUS MIEDOS!
Shinji Mikami, el creador de «Resident Evil», regresa al "survival horror" con una historia repleta de acción y terror en la que el inspector Sebastián Castellanos se enfrenta al misterio de una masacre en el hospital psiquiátrico de Beacon. ¿Qué ha provocado semejante baño de sangre?



DE LA NORMALIDAD A LA PESADILLA.
Los compañeros del inspector Castellano aportarán, al comienzo de la historia de «The Evil Within», el punto de normalidad que anclarán a Sebastián, tu personaje, a la realidad. Pero a los pocos minutos de empezar la aventura la pesadilla inundará todo el entorno, y la sangre, los monstruos -humanos y sobrenaturales- y el horror te llevarán a dudar de tus propios sentidos. ¡Una auténtica gozada para los amantes del "survival horror"!

EL "PADRE" DEL SURVIVAL HORROR VOLVERÁ POR SUS FUEROS EN 2014 CON UN JUEGO ESPELUZNANTE



AFINA TU PUNTERIA, DISPARA Y... ¡BUM!
«The Evil Within» es el juego que nunca, nunca, nunca podrá ser apto para todos los públicos. Además de su explícita violencia, su realismo visual -es un título destinado a PC y consolas de nueva generación- lo convertirá en un juego para los muy fans del gore y dueños de estómagos a prueba de bomba. Eso sí... ¡te lo pasarás en grande si estás en este grupo!

LA FASCINACIÓN DEL HORROR MÁS REAL

«The Evil Within», además del regreso de Shinji Mikami, marca la vuelta a los orígenes del "survival horror": **angustia, claustrofobia, horror sobrenatural y una elevada dosis de violencia.** El estilo del primer juego de Tango Gameworks es algo que los fans del género echaban de menos. Pero en 2014 volverá con toda su fuerza.

L. GUSTAVSSON, EL IMPULSO CREADOR



Toda su carrera profesional en el mundo del desarrollo de juegos ha estado vinculada a DICE y Battlefield. Lars Gustavsson lleva trabajando desde el año 2000 en el estudio sueco y desde el primer juego de la saga. Su trabajo como director creativo le ha llevado a ver cómo ha evolucionado la industria al tiempo que lo hacía el propio proceso en DICE. Su primer trabajo real en la industria fue como artista en Refraction Games, de donde saltó a DICE como director creativo, tras la compra de Refractions por DICE. De «Battlefield 1942» a «Battlefield 4» ha sido en gran parte el responsable de los aciertos y errores de la saga. Si quieres saber más sobre él, puedes consultar su perfil en: **dice.se/about/lars-gustavsson**

Hablamos con DICE sobre Battlefield 4

En vísperas del E3 viajamos a Estocolmo para visitar los estudios de DICE y descubrir cómo será el multijugador más revolucionario.

En unos pocos años DICE se ha convertido en el pilar de casi toda la estrategia global de desarrollo de EA en la actualidad, gracias a la tecnología «Frostbite», tanto para PC como consolas de actual y nueva generación. Antes del E3 viajamos a Estocolmo, a las oficinas del estudio, para probar el multijugador de «Battlefield 4» y hablar con los responsables del desarrollo. Esta es nuestra charla con Lars Gustavsson, director creativo del juego.



La guerra es ahora más real visualmente con «Frostbite 3». El motor gráfico potencia también la jugabilidad.

MICROMANIA: En «Battlefield 3», de modo bastante inesperado, incluísteis un modo de campaña. En «Battlefield 4» da la sensación de que el multijugador y la campaña tienen influencia uno sobre el otro.

LARS GUSTAVSSON: Sí, es cierto, y es algo que se ha hecho de modo intencionado. Estoy muy orgulloso del multijugador de «Battlefield 3», y aunque es cierto que la campaña quizá no llegó al estándar de la saga, también me gustó. En «Battlefield 4», por decirlo de algún modo, hemos querido ampliar las herramientas que le ofrecemos al jugador, darle más opciones y tener más posibilidades para superar un objetivo o una misión.

Hemos pulido la IA enemiga para ofrecer una experiencia mucho más dinámica. Digamos que hemos cogido cierto estilo

y experiencia del multijugador y lo hemos aplicado a la campaña y, por otro lado, nos hemos fijado en la experiencia individual para impulsar también el multijugador. Por ejemplo, en el uso del agua. Era algo que estaba destinado únicamente para la campaña, pero luego alguien del equipo dijo: "¿por qué no probamos a ver cómo funciona en el multi?". Ya sabes, bucear, las motos de agua... que se convirtiera en parte de la red del multi, así que empezamos a hacer pruebas y vimos que todo iba de maravilla.

MICROMANIA: Nos gustaría saber hasta qué punto esta evolución de «Battlefield», como antes nos has comentado, es responsabilidad también de los jugadores, en base a sus sugerencias y críticas.

LARS GUSTAVSSON: Bueno, han influido mucho y de manera decisiva, además. Si te fijas en el multijugador... bueno, he de decir que estoy realmente feliz y satisfecho de cómo quedó el multi de «Battlefield 3» y cómo fue recibido, pero hay áreas en que teníamos que mejorar, como volver a incluir el Commander Mode, y más jugadores en cada bando. Sabemos que los jugadores de consola no han tenido tantas posibilidades en éstas áreas como los jugadores de PC, pero ahora en las consolas de nueva generación también podrán participar 64 jugadores en el multi.

MICROMANIA: Has mencionado dos aspectos clave, el regreso del Commander Mode y el incremento de jugadores en las versiones de consola en el multi, lo que nos lleva a preguntarnos cómo es de accesible el Commander Mode en una partida y si será posible que veamos partidas en plataformas cruzadas.

LARS GUSTAVSSON: Sobre la primera parte de la pregunta... sí, sabemos que el acceso al Commander Mode exige un cambio de perspectiva. En realidad, casi es como si te sumergieras en un juego de estrategia, más que de acción. De momento, puedo confirmar que es algo acerca de lo que somos conscientes y que estamos desarrollando un nivel de ayuda y soporte para su uso bastante especial, ya que sacarle todo el partido no es algo que dependa únicamente del jugador que asume el rol de comandante. Todos los participantes han de cooperar, con su apoyo, la captura de bases y puntos estratégicos, etc. para proporcionar al comandante todas las herramientas necesarias. Para ello hemos incluido un sistema de puntuación que sirve de apoyo al progreso de jugador y equipo, pero seguimos trabajando en diversas herramientas que servirán para que todos puedan apreciar la especial belleza de este modo de juego en «Battlefield 4». Sabemos que en una partida sólo podrá haber dos jugadores que asuman este papel, pero el objetivo es que sea algo que no tenga que verse limitado y cualquier jugador pueda probarlo si así lo desea.

Sobre la cuestión de las partidas cruzadas en distintas plataformas, no es algo que tengamos contemplado ahora mismo. Lo único que puedo considerar así es el uso de las tablets para el comandante, que pueden conectar con cualquiera de los sistemas en que estará disponible el juego.


La guerra se hace total. DICE ha forjado el término "levolution" para definir la batalla global en todas las dimensiones y con interacción total.

MICROMANIA: Bueno, precisamente en el tablet tenéis también el soporte para una nueva área social de «Battlefield 4», Battlelog, además de en las propias consolas y el PC. Lo que nos gustaría saber es si responde a un diseño para el juego o se asienta sobre una estrategia global de EA, como sucede con «NFS» y Autolog.

LARS GUSTAVSSON: No, es algo pensado exprofeso para el juego... ¡Eh, a esta pregunta sí puede responder de forma mucho más concisa! (risas)

No, en serio. Al principio empezamos a trabajar internamente porque veíamos ciertas posibilidades interesantes para el futuro en ésta área. Luego contactamos con un estudio que trabaja cerca de Estocolmo, en Uppsala, llamado ESN, que tenía un montón de ideas que habían desarrollando previamente para otro proyecto. Estuvimos viéndolos y hablando con ellos y nos dimos cuenta de que tenían avanzado un trabajo genial. Así que, en pocas palabras, compramos su proyecto, empezamos a desarrollarlo junto a ellos y finalizó en Battlelog.

China y Extremo Oriente tendrán mucha relevancia en «Battlefield 4»...

MICROMANIA: Lo primero que se ha visto de la campaña llevaba la acción a Baku, y lo que habéis mostrado del multi nos ha llevado a la ciudad de Shanghai. ¿Dónde nos colocará la nueva guerra de Battlefield 4?

LARS GUSTAVSSON: Esa es una buena pregunta... La última parte de la demo de la campaña hace referencia a China. En general, China y extremo Oriente tienen bastante relevancia en «Battlefield 4»...


Por tierra, mar y aire. El combate de «Battlefield 4» se libra en todos los frentes y con vehículos que se mueven por todo tipo de entornos.

DICE



Digital Illusions Creative Entertainment, también es conocida como Digital Illusions CE, o DICE. El estudio se fundó en Estocolmo en 1988, y aunque quedan ya lejos los tiempos de juegos como «Pinball Fantasies», el primer gran éxito que tuvieron en 1992 para Amiga y PC, actualmente se puede considerar al estudio sueco como el principal puntal de EA en cuestión de tecnología gráfica, con su «Frostbite» al servicio de multitud de juegos de la compañía, desde la versión 2, usada para «Battlefield 3». Sus oficinas, en el número 15 de la Katarinavägen de Estocolmo, además de un modelo de seguridad y modernidad, con numerosas áreas de recreo para los trabajadores del estudio, ofrecen unas vistas espectaculares de la capital sueca desde su terraza.



















AÑO DE TRANSICIÓN EN L.A.

E3 2013 EL PC VUELVE A TRIUNFAR

Mientras las miradas se centran en la "guerra" por ver si Xbox One o PS4 hacen más ruido, el PC, discretamente, soporta técnicamente todos los juegos del E3. ¡Y vence!

El E3 2013 se ha acabado. Un año más, una edición más de la feria más importante del mundo del videojuego nos dice adiós. Y la que parecía que se iba a convertir en la edición más esperada de los últimos tiempos, con la nueva generación de consolas en su puesta de largo oficial, para lo que ha servido en realidad es para asentar al PC como el formato con más futuro de la industria. Sí, así ha sido, ¿a que parecía imposible pensar esto hace poco más de un mes?

Microsoft y Sony, sin poder reconocerlo de forma abierta, vuelven a apostar por el hardware basado en el PC, en una vuelta a sus orígenes –¿recuerdas cómo eran Xbox y PlayStation?–. Los desarrolladores están que no se lo creen de contentos, con las herramientas más potentes y que ya conocen –y dominan– a su disposición –DX 11, programación de alto nivel...–, eso por no hablar de que los PC han sido el formato sobre los que se enseñaban todas las versiones de juegos actualmente en producción. Y hay que hacer el suma y sigue de juegos cuya base de diseño se encuentra en modelos harto conocidos en PC. No hace falta decir mucho más, ¿verdad?.

Por otro lado, aunque este año hemos visto alguna novedad real, que no había sido anunciada antes de la feria –«Titanfall», «The Crew», etc.–, en líneas generales se puede hablar de la misma tendencia que en años anteriores, con una tranquilidad global bastante acusada, pues la mayoría de títulos nuevos ya se habían presentado o anunciado hace tiempo. Eso sí, hemos podido encontrar las últimas versiones de lo que ya deja de ser tendencia en la industria para convertirse en norme: reinicios de series más que veteranas. Aun así, el E3 2013 ha sido una buena feria. ¿Por qué? Porque nos acerca más a muchos y buenos juegos, títulos que, en muchos casos, venimos esperando hace tiempo y casi rozamos ya con la punta de los dedos y los botones de nuestros ratones. Los mejores, los más destacados, los vas a encontrar en estas páginas. Pasa y juega.

EL PC SIGUE A LA VANGUARDIA DEL DESARROLLO Y DE LOS NUEVOS DISEÑOS EN JUGABILIDAD

LAS ESTRELLAS DEL E3 2013

¡¡10 JUEGAZOS PARA PC!!

Si no supiéramos cómo funciona la industria, ni tuviéramos idea de la arquitectura de PS4 o Xbox One, parecería que las nuevas consolas –PS3 y 360 parece que han quedado directamente fulminadas del panorama– han sido las únanicas protagonistas del E3 de este año. La realidad es muy distinta, con el PC asentándose como el más sólido estándar para los desarrolladores. Los nuevos diseños de juegos se basan en modelos de juegos de PC. El hardware de PS4 y Xbox One, qué te vamos a decir... La realidad es que todo lo que se ha visto en el E3 este año –independientemente de la versión supuesta que se estana enseñando– se ha jugado en PC. Ni siquiera el salto de generación ha servido para superar lo que un PC es capaz de hacer, y aunque los desarrolladores necesitan crear juegos multiplataforma para rentabilizar la inversión de la producción, no hay, paradójicamente, mejor momento que el actual para los juegos en PC. MMO, acción, estrategia, rol, velocidad... elige el género, porque los juegos más destacados de la feria de Los Ángeles ya los ponemos nosotros en la selección que te ofrecemos en estas páginas. Estos han sido los mejores juegos de la feria.

1





THE WITCHER 3

Estudio: CD Projekt RED · Distribuidor: Por confirmar · 2014

El ganador, desde nuestro punto de vista, del E3 2013. El nuevo de CD Projekt RED no sólo se perfila como algo increñible en cuanto a su calidad gráfica, sino que da un giro radical al habitual entorno de juego de Geralt De Rivia, colocando al brujo creado por Sapkowsky en un mundo abierto que podrás recorrer a tu antojo.

En «The Witcher 3: Wild Hunt» veremos a un Geralt más maduro, más experimentado, haciendo frente a los mayores desafíos a los que se ha enfrentado en toda su existencia como mutante, como brujo poseedor de habilidades extraordinarias.

«Wild Hunt» seguirá las bases de los juegos anteriores de la saga, con el uso de pociones y señales como la base de los poderes de Geralt, además de una acción mucho más dinámica y fluida en los combates. Sin duda, el gran juego para 2014.



- El nuevo motor de «Wild Hunt» mostrará algunas escenas de increíble realismo.
- El universo de Geralt de Rivia será más dinámico en acción y combates.

Y ADEMÁS...



ARMA 3

Bohemia Interactive sigue adelante con la nueva entrega de «ArmA», más realista visual y en jugabilidad que nunca.



BATMAN ARKHAM ORIGINS

El regreso del caballero oscuro promete convertirse en el más ambicioso título de la trilogía «Batman Arkham». ¡Espectacular!



BOUND BY FLAME

Lo más nuevo de Spiders Studio se ambienta en un mundo de fantasía, con un protagonista cuya alma está poseída por un demonio.

LAS 10 CLAVES DEL E3

1 Ha sido un año de transición entre generaciones de consolas. Microsoft y Sony han centrado la atención global.

2 El PC, sin embargo, sigue a la vanguardia en tecnología y diseño. Todo lo que se ha visto en juegos se ha mostrado sobre PC.

3 Ha sido el E3 de los "reinicios". Numerosas sagas han presentado sus nuevas entregas como un comienzo desde cero.

4 Blizzard ha vuelto al E3 tras muchos años... Aunque ha sido para mostrar la versión de consolas de «Diablo III». Un movimiento... extraño.

5 Ha habido pocas sorpresas en cuanto a juegos. Aunque han llamado la atención. Ahí ha estado, por ejemplo, «Titanfall».

6 Ha habido más visitantes que nunca. Las cifras oficiales hablan de más de 48000 asistentes a la feria, superando todos los récords.

7 Las sagas de consolas se pasan al PC. El ejemplo ha estado en «Metal Gear Solid». Hay rumores de que «Destiny» también saldrá en PC.

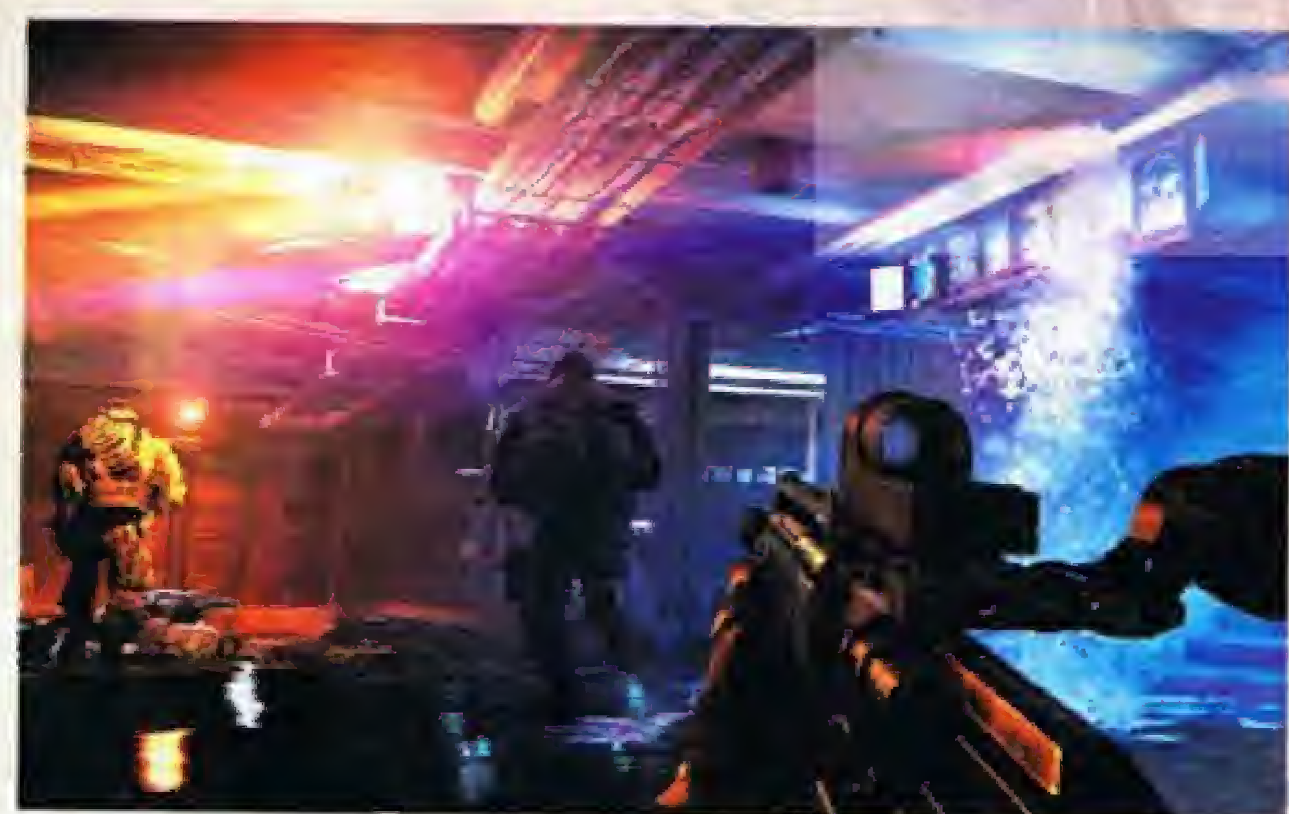
8 Pocas novedades en MMO. Hablamos en cuanto a juegos inéditos. Pero ahí estaba, por ejemplo, «The Elder Scrolls Online».

9 Los nuevos motores gráficos. La excusa de las nuevas consolas ha servido para dar un salto visual notable con nuevos motores gráficos.

10 ¿Y Nintendo? La escasa repercusión de Wii U y las pocas novedades en cuanto a juegos han dejado a Nintendo con poca presencia en el E3.

2







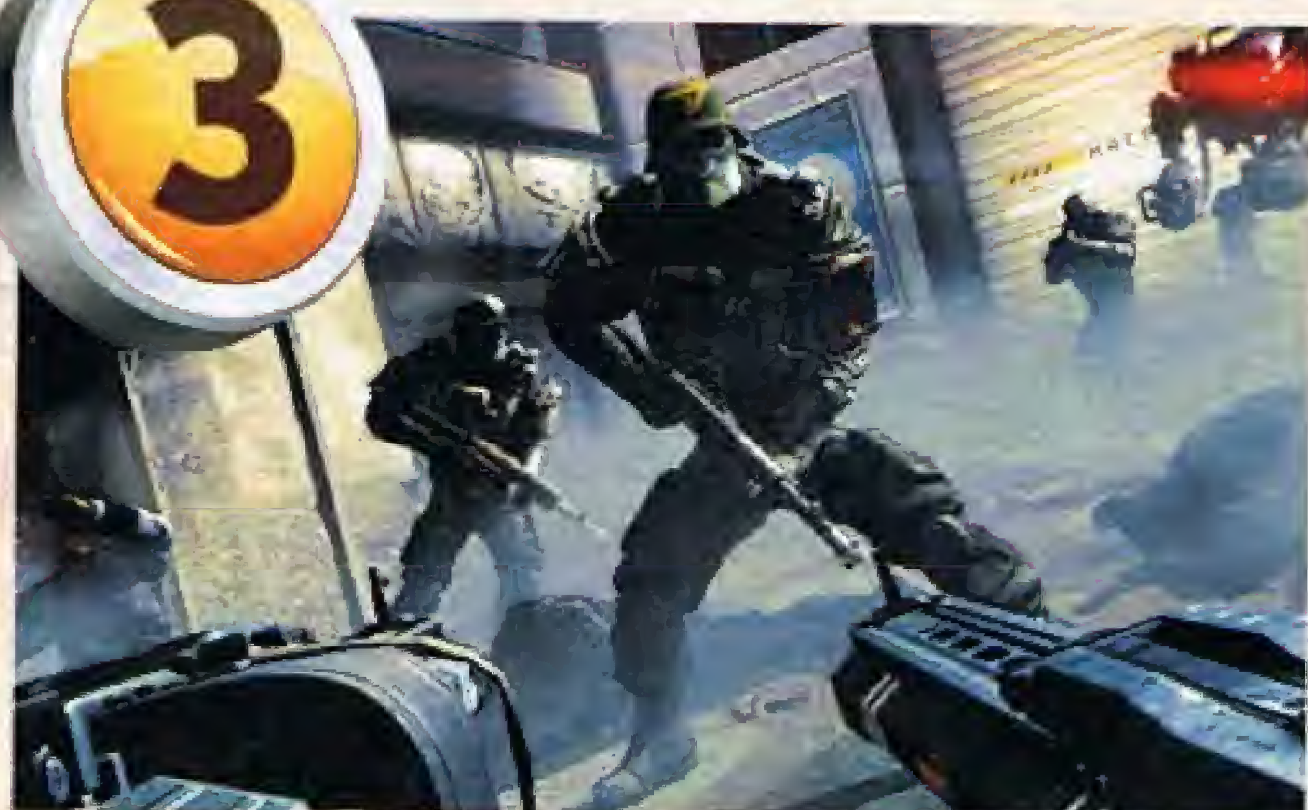
BATTLEFIELD 4

Estudio: DICE · Distribuidor: EA · Invierno 2013

DICE ha decidido echar toda la carne en el asador con «Battlefield 4», remodelando todo el diseño de la campaña, mejorando el multijugador, incluyendo el modo Commander para su uso con tablets –y sin ellos– y desarrollando la tercera versión de su «Frostbite» para ofrecer el máximo realismo visual posible en todos los modos de juego. Por lo que se ha visto hasta el momento, el resultado promete ser realmente increíble. Lo veremos a finales de año.

- Los modos individual y multijugador de «Battlefield 4» se han rediseñado puliendo múltiples detalles.
- Usará la nueva versión del mogtor «Frostbite» ofreciendo el máximo realismo visual.

3





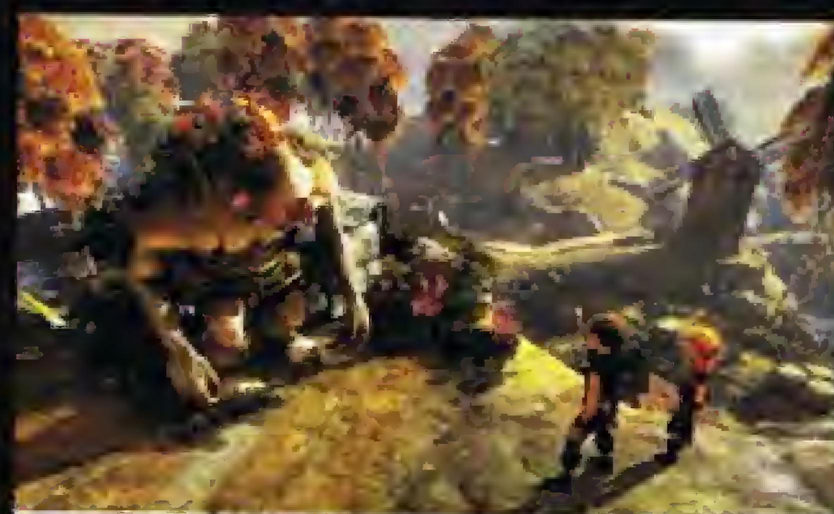


WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

Estudio: MachineGames · Distribuidor: Bethesda · Invierno 2013

Aunque 1960 parece muy lejos de la Segunda Guerra Mundial, el mundo alternativo en que se desarrolla la acción de «Wolfenstein The New Order» nos ofrece una victoria del Reich y una conquista total del planeta por los nazis. BJ Blazkowicz despierta de un coma en el que ha estado sumido 14 años dispuesto a cambiar las tornas. Ese es el punto de partida del reinicio de «Wolfenstein» que MachineGames ha llevado a cabo y que veremos a finales de este año. El primer contacto con el juego ha sido espectacular.

Y ADEMÁS...



BROTHERS A TALE OF TWO SONS

Una aventura cautivadora en la que controlas a dos personajes a la vez para resolver puzles, combinando sus habilidades.



CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

Sí, el primer Castlevania también llegará a PC, además de su continuación. Y en una edición completa, completa...



COMMAND & CONQUER

El multi de estrategia para PC que todos esperamos ansiosos no acaba de mostrarse del todo. ¡A ver cuándo llega!



CRIMES & PUNISHMENTS

Lo más nuevo de Frogwares en la serie de aventuras de Sherlock Holmes, estrena estética y mecánicas de juego en la saga.

4







THIEF

Estudio: Ubisoft Montreal · Distribuidor: Koch Media · 2014

Ya conocemos en Micromanía gran parte de cómo será el remake de «Thief» –que será un reinicio de la serie– gracias al reportaje que te ofrecimos hace un par de números. El regreso de Garrett le enfrentará a un entorno tan realista como puedas imaginar, adecuándose de manera increíble al planteamiento de las acciones de nuestra ladrón favorito en el juego original. El sigilo, el uso de las sombras, el arco y las variantes de las flechas disponibles harán de «Thief» un juego... imprescindible.

- El realista entorno de juego será una de las claves del regreso de Garrett a la acción moderna.
- El sigilo y el uso de luces y sombras se convertirá en el pilar del diseño de la acción de «Thief».

5





CASTLEVANIA
LORDS OF SHADOW 2

Estudio: Mercury Steam · Distribuidor: Konami · Invierno 2013

Por fin, Konami se atreve a lanzar un juego que no sea «PES» simultáneamente en PC y consolas. La acción vampírica del título de Mercury Steam será explosiva.

6



TITANFALL

Estudio: Respawn Entertainment · Distribuidor: EA · 2014

De las escasas novedades reales del E3, el primer juego de Respawn –ex Infinity Ward– para EA es una apuesta por la acción multijugador donde enormes mecas adquieren un protagonismo total, convertidos tanto en soldados como en vehículos. ¡Mola!



DARK SOULS II

El juego de rol y acción más difícil del mundo volverá en 2014. Nuevo héroe y nuevo mundo para los más heroicos aventureros.



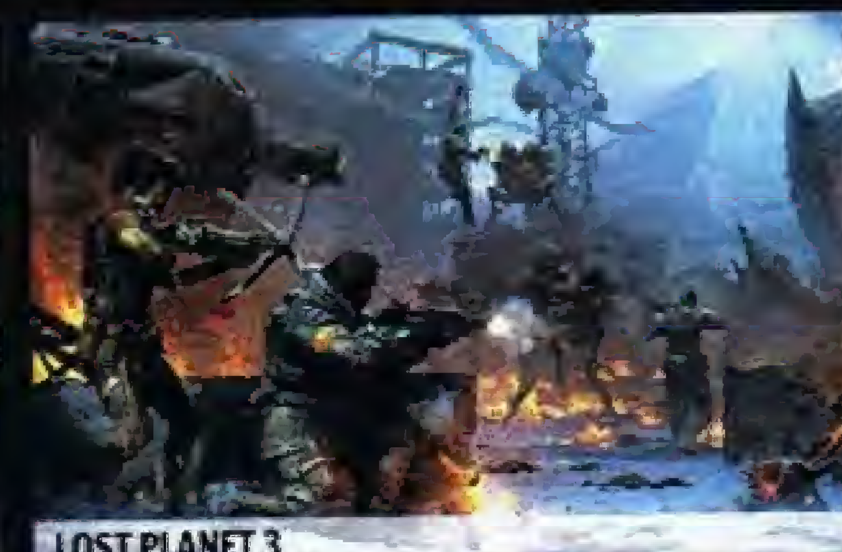
DYING LIGHT

Techland y Warner te llevan a un mundo asolado por un apocalipsis zombi. La guerra por los recursos te enfrenta a otros humanos.



FIFA 14

Aunque el nuevo motor Ignite para «FIFA 14» sólo se usará en las nuevas consolas, la versión de PC será tan buena o mejor.



LOST PLANET 3

La vuelta a la acción de Jim Peyton en un planeta helado con la acción más caliente. Mecas y aliens dominan la trama.

7







CALL OF DUTY GHOSTS

Infinity Ward · Activision · 5 de noviembre de 2013

El nuevo «Call of Duty» da un giro a su habitual escenario en el que formas parte de las fuerzas armadas más poderosas del mundo. Sí, seguirás siendo un soldado de elite, pero en «Ghosts» serás el bando en desventaja, pues el nuevo juego de Infinity Ward te coloca en una guerra oculta contra un enemigo muy superior a ti. El nuevo motor gráfico pretende ofrecer un realismo nunca visto en la serie.

- La guerra moderna te coloca ahora en el bando más débil. «Ghosts» te enfrentará a un enemigo superior.
- El nuevo motor gráfico de «Ghosts» será una de las claves del juego de Infinity Ward. ¡Realismo a tope!

8





MIRROR'S EDGE

Estudio: DICE · Distribuidor: EA · Fecha por determinar

El regreso de Faith era algo que deseábamos ardientemente desde hace tiempo. Y eso que «Mirror's Edge» fue un juego que levantó tantas pasiones como odios, uno de esos títulos que no dejan indiferente a nadie. A nosotros nos encantó. La mezcla de acción, parkour, artes marciales y habilidad, además de una dirección artística excelsa, volverán a sentar las bases del nuevo juego de DICE que llegará, eso sí, "cuando esté acabado", en ese motto universal con el que las compañías no se pillan los dedos.

Y ADEMÁS...



ROCKSMITH 2014 EDITION

Para los que queremos ser guitarristas, no hay forma más amena de aprender que con la nueva versión de «Rocksmith».



SOUTH PARK: LA VARA DE LA VERDAD

El gamberrismo y el humor escatológico de South Park se trasladan al mundo del rol y la acción de la mano de Obsidian y Ubisoft.



THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED

Una nueva perspectiva, desde el ángulo de la acción, para el clásico de PC de los años 90. «XCOM» vuelve como no imaginabas...



THE CREW

Carreras, tuning, velocidad, multijugador, opciones sociales... «The Crew» es la apuesta de Ubisoft por las cuatro ruedas para 2014.







ASSASSIN'S CREED IV

Estudio: Ubisoft Montreal (principal) Distribuidor: Ubisoft 31 de octubre 2013

Varios meses antes de la celebración del E3 se empezaron a filtrar los primeros rumores –y hasta imágenes– de un nuevo «Assassin's Creed» que estaría disponible este mismo año. Ubisoft ha entrado en una dinámica de producción que, sinceramente, no sabemos cómo puede mantener a un ritmo tal aunque, vistos los resultados, parece que a los fans de la saga no les preocupa lo más mínimo. El próximo juego de la serie se ambientará en un universo de piratas. Su subtítulo "Black Flag" –Bandera Negra– deja bien clara la trama. El protagonista será Edward Kenway –seguro que el nombre te suena– y el mundo de juego será el mayor de la saga, con 75 lugares únicos.

- Los asesinos se van al Caribe. Las novedades de las últimas entregas –léase batalla navales– encuentran su lugar natural aquí.
- Un multijugador potenciado. Ubisoft asegura que el multijugador será el mejor de la serie, gracias también a la herramienta GameLab.





NFS RIVALS

Estudio: Criterion Distribuidor: EA Noviembre 2013

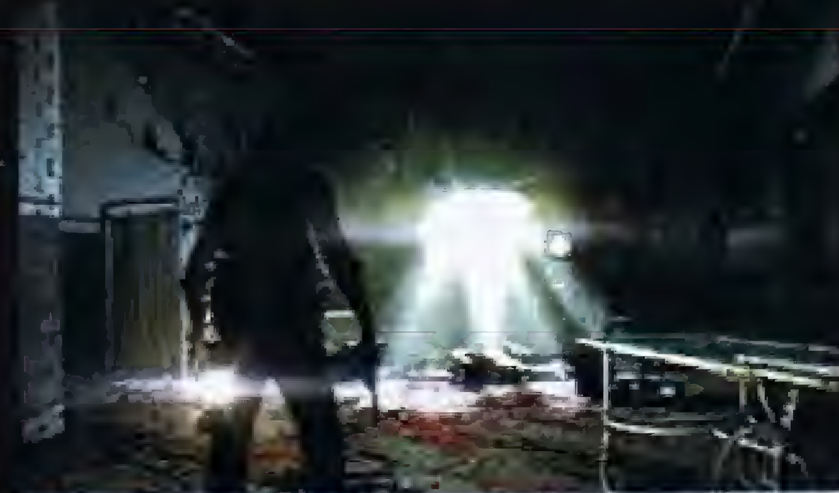
El nuevo «NFS» abunda en la fórmula que tan buenos resultados ha dado en los últimos años: carreras ilegales, corredores y policías como bandos enfrentados y una calidad técnica superlativa. ¡Justo lo que queremos!





THE ELDER SCROLLS ONLINE

El mundo de Tamriel salta al universo MMO. Lo hemos probado y, la verdad, promete ser uno de los triunfadores de la temporada.



THE EVIL WITHIN

Vuelve el rey del "survival horror", Shinji Mikami, con su nueva pesadilla para 2014, que te pondrá los pelos de punta.



THE MIGHTY QUEST FOR EPIC LOOT

Un multijugador en el que la fantasía y el estilo "cartoon" se dan la mano, llega al rol online de la mano de Ubisoft.

LAS NUEVAS CONSOLAS... ¿TRIUNFAN?

PlayStation 4



La gran incógnita era el diseño de la propia máquina. Un indisimulado PC metido en una caja cuyo diseño recuerda a una PS2 evolucionada. PS4 ha sido la ganadora de la "guerra" del E3, tras centrarse en los juegos y la permisividad con la segunda mano.



Xbox One



¿Demasiado americana? Todo el mundo piensa eso... Una máquina para todo. Todo el mundo apunta a Xbox One como un aparato pensado sobre todo para el mercado americano, con detalles de negocio poco definidos.

SmartGlass



Entre Windows anda el juego. El uso de SmartGlass en Xbox, una extensión para tablets de lo que es Xbox Live, es una de las claves para Xbox One.

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

LA CARTA DEL MES

La web de Micromanía

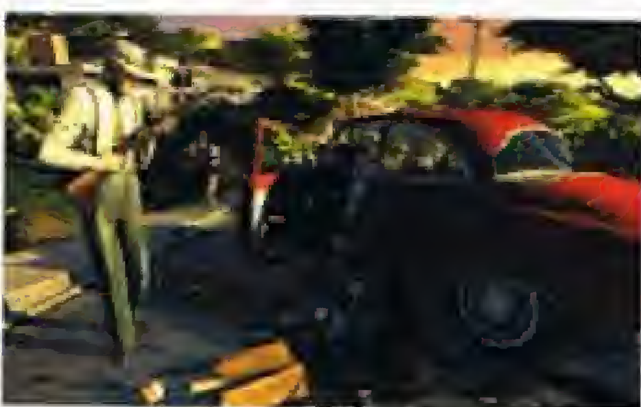


Os escribo para felicitaros por vuestro portal online. En vez de acumular montones de notas de prensa, que es lo que hacen en la mayoría de los sitios, vosotros habéis apostado por ofrecer contenidos propios: calidad antes que cantidad, con espacios para la opinión y la reflexión que complementan a la revista. Supongo que recibiréis opiniones en todos los sentidos, pero la mía es que creo que habéis dado en el clavo. ■ José V.

Por supuesto que nos sirve tu opinión: la tuya y la de todos los lectores. Desde que inauguramos micromania.es hemos recibido una avalancha de emails y de comentarios en la propia web que consideramos muy valiosos. ¡Gracias a todos por vuestras valoraciones y sugerencias!

EL NUEVO XCOM

Con vuestro reportaje de «The Bureau XCOM Declassified» y la entrevista a la vicepresidenta de desarrollo de 2K Marin me habéis dejado más tranquilo. Las primeras imágenes que se vieron del juego hace años me hicieron pensar que habían convertido un gran juego de estrategia en un shooter, como Starbreeze hizo con «Syndicate». ■ Francisco L.



En efecto, el desarrollo de «The Bureau» ha sido tortuoso, pero finalmente se ha impuesto el diseño de la acción en tercera persona con elementos tácticos. El sistema Battle Focus Mode promete conjugar bien la acción con la estrategia. Por otra parte, la ambientación años 60 es muy original, cuando empezó la moda de los platillos volantes.

LA REVOLUCIÓN SHIELD



El mes pasado hablasteis otra vez de Shield, la nueva plataforma de Nvidia, y la verdad es que creo que se va a comer a las consolas portátiles. En la web oficial anuncian que se podrá jugar a «Dishonored», «Skyrim» y «Borderlands 2». Si eso se cumple, este aparatito valdrá hasta el último céntimo de los 350 € que se prevé que cueste. ■ David E.

Estamos de acuerdo contigo en que Shield tiene una pinta sensacional. No obstante, hay que reparar en que esos juegos que tú mencionas serán jugables mediante cloud computing, es decir, utilizando tu PC para ejecutarlos y enviando la señal de vídeo a Shield. O sea, que, de momento, nada de jugar a «Dishonored» en el autobús.



SOCIAL GAMING

Pensaba que El Taller era una sección que dedicaríais sólo a hablar de herramientas de desarrollo de videojuegos. Por eso me sorprendió el reportaje que le dedicásteis en esas páginas al social gaming y la gamificacion. Y no sólo me sorprendió, sino que me gustó mucho, porque disteis una perspectiva muy amplia: desde la importancia del juego en la cultura hasta las tendencias actuales. ■ Sonia S.



Gracias, Sonia. El Taller es algo más que un espacio para hablar de desarrollo. Es un espacio dedicado a profundizar en el mundo del videojuego, ya sea desde el punto de vista más técnico del software, como habíamos hecho anteriormente, o bien desde otros puntos de vista más amplios, como la antropología, la psicología y la economía. Siempre con un lenguaje claro y sencillo, porque el rigor no está reñido con la claridad.

PELÍCULAS DE VIDEOJUEGOS

Me he enterado de que van a hacer una peli de «Metro 2033». No es el único juego del que se viene hablando últimamente para dar el salto a la gran pantalla: «Need for Speed», «Dead Space», «Assassin's Creed», «Splinter Cell» y «World of Warcraft»... Como aficionado a los videojuegos y al cine he de decir que estoy hasta el gorro de estas adaptaciones al celuloide, porque casi siempre son horribles. ■ Luis G.

Estamos de acuerdo: casi siempre son malas. Pero también hay excepciones, y ése puede ser el caso justamente de «Metro 2033»,



LA POLÉMICA DEL MES

Retorno al castillo

Me he llevado una alegría al enterarme en vuestras páginas de que «Wolfenstein: The New Order» está en camino, porque yo me inicié en los FPS con el «Wolfenstein» original. Sin embargo, he leído unas declaraciones de Warren Spector, el creador de «Deus Ex», en las que pone a parir este proyecto porque dice que va a ser otro FPS más sin ninguna originalidad. ¿Creéis que puede tener razón? ■ Sandro P.



Es imposible saber todavía si se tratará de un FPS genial, pero desde luego tiene buena pinta, sea o no original. El proyecto está en manos de Bethesda y, si bien no lo desarrollarán ellos, sí que lo supervisarán, lo cual da buenas perspectivas. El currículum de Bethesda no tiene nada que envidiar al de Spector: suya es la saga «The Elder Scrolls».

ya que, como comentábamos en su review, está basado en unas novelas, las del escritor ruso Dimitri Glukhosky, que han tenido un notable éxito editorial y pueden dar para un buen guión. Ya lo veremos.



UN STAR TREK FALLIDO

Soy una "trekkie" desde que tengo uso de razón, y os escribo para hacer pública mi indignación con el último juego de «Star Trek». Una licencia tan gloriosa no merecía algo así. No hay emoción, ni desafío, ni tan siquiera una buena narración de la historia. Vale ya de utilizar los nombres para intentar vender juegos que no sirven ni de posavasos. ■ Laura V.

Pues sí, Laura, tienes razón. Y precisamente por eso le pusimos sólo un 65 de nota en nuestra review. A muchos de nosotros también nos apasiona el universo de «Star Trek», y nos habría gustado que este juego hubiese estado a la altura de la serie y de las películas clásicas, o por lo menos de las nuevas de J.J. Abrams, que, por cierto, no están nada mal.



LA NOTA DE FX FÚTBOL

Os habéis pasado con la nota de «FX Fútbol». Un 88 es demasiado para un mánager con una simulación de partidos gráficamente pobre, un interfaz calcado al de anteriores «PC Fútbol», y, sobre todo, sin licencias oficiales. ■ Mario T.

Los defectos que señalas son ciertos, Mario, y de hecho no los ocultamos, sino que dimos cuenta de todos ellos. Ahora bien, hay que pensar que se trata de un mánager, y por eso los gráficos no tienen tanto peso en la nota final como en un FPS. En cuanto a la falta de licencias, se arregla fácilmente con parches, por lo que tampoco lo consideramos una carencia tan grave.

GEFORCE GTX TITAN

Se me cayó la baba al leer en Tecnomanías las fichas de la GeForce GTX Titan y la Radeon HD 7790 Dual. Ahora bien, ¿realmente creéis que, con la crisis económica, hay mucha gente que puede permitirse esas tarjetas de 1.000 €? ■ Jesús F.



Tecnomanías ya tienen su Guía de Compras, aparte de la sección de novedades de gaming y hardware. Y, en éstas páginas, no podíamos dejar de hablar de las tarjetas que mencionas. Pero, por otro lado, también intentamos que, aparte de poneros los dientes largos, hay productos para todos los bolsillos, razón por la cual el mes pasado también hicimos una reseña de la GeForce GTX 650 Ti, que por 165 € ofrece excelentes prestaciones a precio razonable.

FORMIDABLE



Blizzard ha identificado y expulsado de «Diablo III» a los tramposos que aprovecharon un bug de la versión 1.0.8 para duplicar el oro de sus cuentas. Lo mejor de la noticia es que todo ese oro ha sido confiscado y será reconvertido en dinero real para donarlo a una red de hospitales infantiles. No es la primera vez que Blizzard demuestra su solidaridad, y desde aquí aplaudimos este tipo de gestos.

LAMENTABLE



Electronic Arts ha anunciado que «FIFA 14», que saldrá a la venta el 26 de septiembre, contará con el nuevo motor EA Sports Ignite en las versiones de Xbox One y PlayStation 4, pero no en la de PC, que correrá sobre el mismo motor que «FIFA 13». Una noticia lamentable que sólo se explica por intereses comerciales, pues no hay nada que un PC no pueda hacer en comparación con las nuevas consolas.

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿CÓMO...

será ese juego en el que Ken Levine ha declarado que está trabajando desde que terminó hace unos meses la producción de «BioShock Infinite»?

¿CUÁNTO...

dinero le habrá costado a Electronic Arts el contrato que ha firmado con la FIFA para seguir disfrutando de sus licencias oficiales hasta el año 2022?

¿QUÉ...

género será el elegido por Criterion para su próximo proyecto, después de haber anunciado que dejan la velocidad tras una década haciendo juegos de carreras?

¿CUÁL...

será el argumento del nuevo «Mass Effect» al que el guionista de la trilogía, Mac Walters, ha confesado estar dándole vueltas... Y quién será el protagonista?

¿QUIÉN...

podía haberse imaginado que, en su primera semana en la preventa, «Total War: Rome II» iba a multiplicar por seis las reservas obtenidas en su día por «Shogun 2»?x

¡PROBAMOS EL MULTI JUGADOR DE «BATTLEFIELD 4» EN LAS OFICINAS DE DICE ANTES QUE NADIE!



BATTLEFIELD 4

Las misiones en Iraq y Oriente Medio tuvieron su emoción, pero el incremento de la tensión en China y otras zonas de Asia hacen el conflicto inevitable: ¡vas a tener que jugar a «Battlefield 4»!

El edificio del número 15 de la Katarinavägen, en Estocolmo, es de esas construcciones modernas pero algo asépticas. El típico edificio de oficinas que podría pasar desapercibido en cualquier capital de provincia. Todos hemos visto edificios así. Apenas te fijas en ellos y mucho menos los recuerdas. Sin embargo, el entorno del centro de Estocolmo es precioso, y ese edificio tan anónimo alberga uno de los estudios más importantes a día de hoy en la producción de videojuegos mundial. Estamos a finales de mayo y Digital Illusions nos ha invitado a probar en exclsuiva el multijugador de «Battlefield 4». Quedan casi dos semanas para el E3 de 2013 y sabemos que es una ocasión muy especial. Nadie ha visto antes la batalla "Siege of Shanghai", y mucho menos la han jugado fuera del propio estudio.

Si «Battlefield» siempre ha sido el título de acción bélica multijugadoir por antonomasia, esta sesión nos va a reafirmar en esta consideración. No sólo DICE está a punto de desvelar la verdadera esencia de la nueva entrega de la serie ante periodistas de todo el mundo, sino que vamos a ver cómo el estudio ha sido capaz de reinventarse en casi todos los apartados de la misma. La batalla acaba de comenzar.

Antes de la batalla

La presentación de «Battlefield 4» arranca con el discuros de varias de las cabezas visibles de DICE. Patrick Bach, productor ejecutivo; Lars Gustavsson, director creativo, Alexander Gromdal, productor del multijugador y Jesper Nielsen, productor de Battelog, nos introducen al nuevo universo «Battelfield». Sí, nuevo, porque pese a que «Battlefield 4» mantiene la esencia de la serie, la renueva de principio a fin.

Patrick Bach "ataca" presentando «Battlefield 4» como un nuevo hito técnico: Frostbite 3, combate más dinámico, juego para la nueva generación de consolas, más jugadores en el multi de consolas next-gen... Por su parte, Lars Gustavsson nos habla de los pilares fundamentales del diseño: "levolution", un concpeto que hace referencia a la escala global del combate en el multijugador, con vehículos de tierra, aire y mar –¡motos acuáticas!–, del regreso del Commander Mode, de la creación de Battlelog, una nueva área social en «Battlefield 4»... y de cómo la destrucción afecta a todo el entorno y en todo momento. Alexander Gromdal abunda en todo esto y nos muestran la demo de la batalla "Siege of Shanghai". Y entonces, en ese momento, nos damos cuenta de la ver-

INFOMANÍA

DATOS

Género:
Acción

Estudios/Compañía:
DICE/EA

Fecha prevista:
Invierno 2013

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción bélica moderna**, continuación de la veterana saga de DICE.
- **Usará el nuevo motor gráfico «Frostbite 3»**, creado por DICE.
- DICE ha creado el **concepto de "Levolution" para definir la guerra total**, con todo tipo de vehículos y acción vertical.
- Devolverá el **Commander Mode al multijugador, usando tablets** para dirigir a tu bando.
- Campaña y multijugador **se influirán** mutuamente.

Shanghai queda arrasada en el mapa multijugador "Siege of Shanghai". Es la guerra según «Battelfield 4». Fuimos a DICE, lo jugamos y alucinamos.







El concepto se denomina "Levolution". Con este nombre DICE abarca la guerra total, en dimensiones horizontal y vertical, evolución del personaje y acción por tierra, aire y mar.



¡Vehículos para todos! En el multijugador DICE ha echado toda la carne en el asador en cuanto a opciones y posibilidades de combate, con vehículos... ¡hasta acuáticos!



dadera dimensión de «Battlefield 4». De cómo el estudio que creó la acción bélica multijugador moderna ha sido capaz de dar un paso más y de seguir haciendo camino. Y de cómo «Battlefield 4» realmente sigue siendo –al menos, hasta que veamos y juguemos la campaña individual– el verdadero adalid del género. Literalmente, Shanghai está siendo destruido ante nuestros ojos en tiempo real. ¡Increíble!

"Levolution"

Los juegos de palabras, a los que tan aficionados son los anglosajones, le ha servido a DICE para forjar el término "levolution", una combinación de la "evolución de niveles", en todas las escalas imaginables en «Battlefield 4». Desde la física, con una acción que te lleva, en tiempo real, de las calles de Shanghai a las azoteas de los rascacielos de la ciudad china, al personaje, con un desarrollo de habilidades capaz de afectar a todo el equipo.

Pero en este concepto entran también nuevas dimensiones, de la social –Battlelog es una herramienta por el que la información sobre «Battlefield 4» entra en el terreno de la red social propia– a la práctica, con el Commander Mode, un rol en el que un jugador por bando, de los 32 que puede soportar «Battlefield 4» en cada equipo, se convierte en el "general" de sus escuadrones, controlando en tiempo real la batalla... ¡incluso desde un tablet! y llevando a cabo acciones especiales en base a las demandas de sus jugadores: atacar con misiles un objetivo, sugerir estrategias –poniendo orden en el caos de la batalla– y definiendo los pasos a dar para destrozar edificios, asignar órdenes y coordenadas, coordinar movimientos y haciendo de la guerra algo tan bello como letal. Simplemente, «Battlefield 4» redefine la acción bélica multijugador moderna.

«BATTLEFIELD 4» SE MUESTRA COMO UN CONJUNTO MÁS SÓLIDO Y PULIDO QUE SU PREDECESOR

Interacción total

Por si todo esto no fuera suficiente, la interacción con el entorno simplemente destroza todos los esquemas. El jugador va del nivel de la calle a las azoteas, salta en paracaídas, nada, vuela en helicóptero, usa motos de agua, conduce tanques y solicita ataques que acaban en la destrucción de rascacielos que se derrumban ante nuestros ojos.

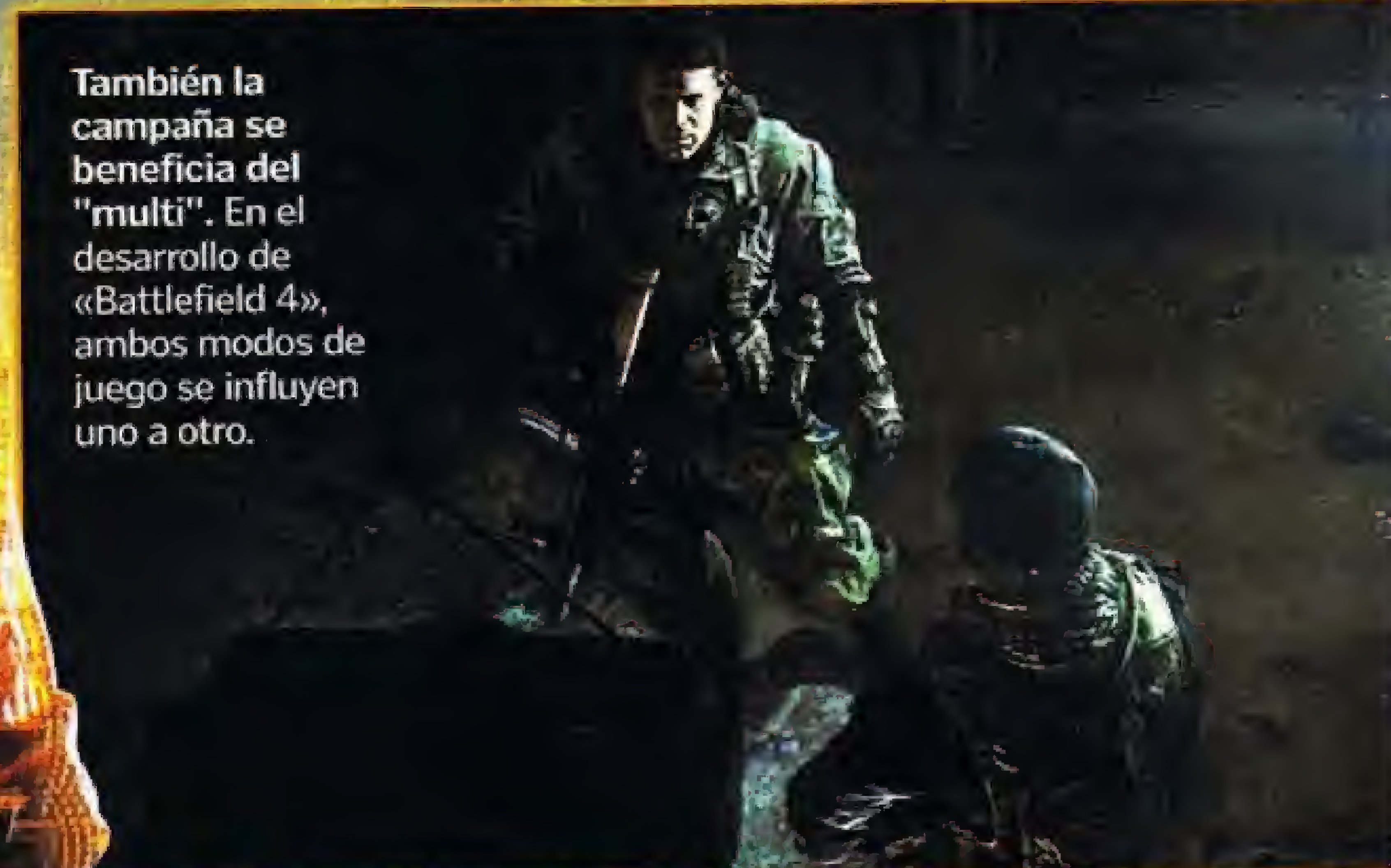
Y, después, tenemos oportunidad de poner nuestras manos en el juego y probar todo eso, y muchos más. Nunca pensamos que la guerra pudiese ser tan hermosa. **A.P.R.**

MODO COMANDANTE: LA BATALLA DESDE TU TABLET

No es una novedad real, pues el Commander Mode ya apareció por primera vez en «Battlefield 2», pero su recuperación en el próximo proyecto de DICE adquiere una dimensión inédita con el uso de tablets como "centro de operaciones" del comandante de cada bando en el combate. Aunque parece que no será obligatorio disponer de una tablet para usarlo, el diseño y la opción es brillante. Un toque de genialidad por parte de DICE.







También la campaña se beneficia del "multi". En el desarrollo de «Battlefield 4», ambos modos de juego se influyen uno a otro.

EN DICE: CRÓNICA DESDE EL FRENTE

Durante nuestra visita a DICE, además de probar en exclusiva el multijugador de «Battlefield 4» pudimos charlar con uno de los principales responsables, no sólo del juego, sino de toda la saga. Lars Gustavsson, director creativo de «Battlefield 4» nos contó algunos de los detalles del diseño y desarrollo del juego, y de cómo el apoyo y sugerencias de los jugadores les han servido de base para algunos de los cambios más relevantes en el nuevo juego. Tienes la entrevista en este mismo número, en la página 24.



JUEGO DEL MES micromanía

¡Bienvenido al frente, camarada!

Company of Heroes 2

¡Por fin ha estallado la guerra! Mira que teníamos ganas de que llegaran los nazis. Sí, sí, Stalingrado está arrasada, pero... ¡cómo nos lo vamos a pasar reconquistándola!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Relic/SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media ▸ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▸ **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** *www.companyofheroes.com* Vídeos, info, imágenes... contenido estándar.



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** 15
- **Facciones:** 1 en campaña, 2 en multijugador
- **Multijugador:** Sí (escaramuza 2vs2, 4vs4)
- **Modos especiales:** Theatre of War (individual y cooperativo)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** No aplicable

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2.4 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB
- **Conexión:** ADSL (requiere activación en Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



¡En medio de la batalla! Puedes colocar la cámara donde quieras, y aunque algunos ángulos son vistosos, resultan poco prácticos.



La Segunda Guerra Mundial llega al frente ruso. Por fin ha llegado «Company of Heroes 2» y lo único que podemos decir es que la espera ha merecido la pena. ¡Es de lo mejorcito que vas a jugar en estrategia!



La historia de Lev Abramovich Isakovich proporciona el hilo conductor a la campaña individual de «Company of Heroes 2».





Y el frío y la nieve son la clave. Evitar la congelación de tus hombres por el frío o al caer en lagos helados es otro pilar del diseño.

"TrueSight", "Essence Engine"... Los nombres que Relic le ha dado a la tecnología y el diseño de las batallas encierran los combates más espectaculares y realistas que has visto en el género.

LA MEJOR ESTRATEGIA BÉLICA TE LLEVA AL FRENTE RUSO DURANTE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Se podría decir de «Company of Heroes 2» que ha sido uno de los juegos de estrategia para PC más esperados de la temporada. Las distintas betas que hemos podido probar, incluyendo la beta abierta que ha estado disponible hasta pocos días antes del lanzamiento de la versión final del juego, nos han demostrado varias cosas, pero las principales han sido que Relic ha tenido la campaña prácticamente acabada desde hace meses y que el resto del tiempo se ha estado puliendo todo al máximo, especialmente el el apartado multijugador. Y el resultado, como era de esperar, es excelente. «Company of Heroes 2» no sólo es un juego fantástico. Es un juego de estrategia magistral que aporta algunos destellos de verdadera genialidad. Y lo mejor es que, siendo fiel a sí mismo y al estilo que definió con su antecesor, ha sido capaz de evolucionar en los detalles para aportar profundidad, pero siendo un juego accesible a todos. Y, encima, con una ambientación fascinante en el frente ruso.

Frío y nazis

Las primeras misiones de «Company of Heroes 2» son un tutorial enmancarado, pero basta para diseccionar el juego a la perfección. La gestión es sencilla; las posibilidades, inmensas: soldados, ingenieros, comandantes. Unidades blindadas, tácticas de flanqueo. Apoyo aéreo. La historia de un soldado en la campaña. El general invierno que marca el tempo de la ac-

LA REFERENCIA

Company of Heroes

- Ambos se basan en el mismo estilo de juego, aunque las misiones de «Company of Heroes 2» son más variadas en su desarrollo.
- Los protagonistas cambian de un juego a otro. La campaña de «Company of Heroes 2» está protagonizada por el ejército ruso en el frente oriental.



EMITIENDO DESDE EL FRENTE



¿Estás dispuesto a demostrar al mundo cuáles son tus dotes como estratega? Ahora puedes hacerlo... ¡hasta en directo! Las opciones de socialización, tan en boga ahora con la nueva generación de consolas, adquieren una nueva dimensión con el uso de Twitch TV en «Company of Heroes 2».

En pocas palabras, puedes grabar tus partidas y "emitirlas" gracias a **Twitch.tv**, una plataforma online de vídeo en que mostrar tus hazañas bélicas a tus fans.


Conquista y avanza. La conquista de puntos estratégicos es la base de algunas misiones y modos de juego. En otros casos tendrás que cumplir objetivos, paso a paso, al avanza en el mapa.

FACCIONES PERSONALIZADAS

Entre el multijugador, las opciones de juego cooperativo y la posibilidad de manejar al Reich, la oferta de «Company of Heroes 2» llega incluso a mejorar más allá de la campaña.



› **Comandantes a tu estilo.** En ambas facciones, rusos y alemanes, puedes utilizar distintos estilos de juego en las batallas multijugador escogiendo el tipo de comandante con que deseas jugar, usando tácticas antiinfantería, de apoyo o de terror, por el bando ruso, y de doctrinas de operaciones o vanguardia, por el nazi.



› **Modifica tus carros de combate.** Para que no haya lugar a error, tu ejército en el multi puede ser, de verdad "tu ejército". Hasta 24 skins diferentes para los carros puedes estar disponibles en el juego, destacándote del resto de jugadores online y adquiriendo una personalidad propia en el campo de batalla.


Hazte con las armas del enemigo. Algunas unidades, como los Panzer, no se pueden eliminar si no es con armas antitanque. Las de los mismos nazis son perfectas...


Despliega todo tu potencial. Los apoyos de artillería resultarán vitales en algunas misiones. Las plataformas móviles resultan ideales para estos casos.

ción en algunos mapas. Uso de coberturas, de estructuras y edificios como refugio. Misiones secundarias: escolta, rescate. Captura de puntos estratégicos; captura de vehículos. Líneas de visión reales que ocultan al enemigo. Destrucción del entorno. Un detalle visual increíble.

La guerra total

Como en «Company of Heroes», aquí la acción es el eje. No importan tanto los recursos como el uso que hagas de ellos. Es más importante el combate y la táctica que la gestión. La batalla lo es todo, pero ahora el entorno es determinante. Es clave, condiciona y no puedes dar un paso sin tenerlo en cuenta. Los objetivos que te marca cada misión te obligan a considerarlo de principio a fin. Y es que los diseños de cada mapa y de cada batalla son... ¡increíbles! Es algo que se aplica a la campaña y al multijugador, cooperativo en el "Theatre of War" o en los modos versus. Y, aunque parezca mentira, es casi mejor el multi que la campaña, pues manejar ambas facciones y personalizarlas a tu gusto es sensacional. «Company of Heroes 2» ya está aquí. Por fin. A.P.R.

ALTERNATIVAS

›StarCraft II: HOTS

La ciencia ficción es la base del mejor juego de estrategia en tiempo real del momento para PC.

▶ Más inf. MM 218 ▶ Nota: 94

›Civilization V

La estrategia histórica en un modelo de juego por turnos y donde no sólo hay que luchar.

▶ Más inf. MM 189 ▶ Nota: 96

nuestra opinión

ACABA CON EL REICH EN EL FRENTE RUSO. La Segunda Guerra Mundial se desarrolla entre la nieve y el frío del frente ruso, controlando al ejército rojo.

Valoración por apartados

›Gráficos ●●●●●●
›Sonido ●●●●●○
›Jugabilidad ●●●●●○
›Dificultad ●●●●○○
›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- El escenario de juego, que determina la misma táctica a desplegar en cada batalla.
- Técnicamente es sensacional, tanto en el motor gráfico como en el uso aplicado a la jugabilidad con la visibilidad y el uso interactivo del entorno.
- El invierno, el frío, que se convierte en protagonista de la acción en muchas misiones.

Lo que no nos gusta

- En las algunas misiones estás demasiado dirigido.
- No haber podido probar todas las opciones multijugador con la beta de review.

Modo individual

¡Espectacular! La estrategia bélica histórica sube el listón en «Company of Heroes 2» a un nivel pocas veces visto.

La nota **94**

Modo multijugador

¡Mejor en compañía! Las opciones de personalización y la posibilidad de manejar al Reich ponen la guinda.

La nota **96**

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡La belleza del holocausto zombi!

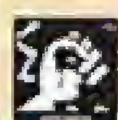
The Walking Dead

¿Crisis? ¿Qué crisis? A quién le importan las trapisondadas de Bárcenas cuando un zombi te quiere comer los sesos. Esto sí que es una crisis... ¡Pero gloriosa, amigo!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Telltale Games
- **Distribuidor:** Badland ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.telltalegames.com/walkingdead* Información sobre personajes, capítulos, etc.

18





LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Episodios:** 5
- **Personajes:** 12
- **Personajes controlables:** 1 (Lee)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** No aplicable

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 a 2 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB
- **Conexión:** No aplicable

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800
- **Conexión:** No aplicable



¡Que te muerde, que te muerde! Muchas secuencias de acción en el juego se basan en el uso de Quick Time Events.



¡Los zombis han invadido el mundo! La adaptación de Telltale del genial cómic The Walking Dead reescribe su propia historia con nuevos protagonistas, escenas y una trama paralela, de forma magistral.



Si usas el método estándar de juego en pantalla te aparecen referencias para identificar objetos y opciones de interacción.





¡El lado más oscuro del hombre! Cuando se trata de sobrevivir, el respeto por tus semejantes puede desaparecer. Aunque no en todos.

Demasiado bonito para ser verdad. En el mundo de «The Walking Dead» si algo es demasiado bonito, desconfía. En esta granja, en el episodio 2, mejor permanece con los ojos bien abiertos...

SOBREVIVE AL APOCALIPSIS ZOMBI EN UNA AVENTURA QUE ADAPTA EL CÓMIC DE FORMA MAGISTRAL

Telltale Games se ha especializado en aventuras por capítulos. El modelo de negocio es perfecto para un estudio pequeño y que ofrece juegos en los que pagas lo justo por lo que te interesa. Todos salen ganando. Así que cuando se supo que los creadores de «Tales of Monkey Island» iban a adaptar el cómic de The Walking Dead –una obra maestra, que también ha triunfado como serie de TV–, todo el mundo estaba expectante. Telltale no defraudó, y eso que la decisión fue arriesgada: usar un estilo de cómic de diseño propio y con personajes nuevos y diferentes a los del cómic en una trama paralela.

Parece un sinsentido, ¿verdad? Teniendo ese pedazo de licencia, cualquiera habría cogido a Rick y los suyos y te habría metido en la piel del sufrido expolicía, pero no Telltale, y su decisión, simplemente, les ha servido para aportar un nuevo punto de vista a otros dramas e historias que son tan buenas o mejores que las del cómic de Kirkman, con personajes fascinantes, y cuyas aventuras y desventuras te atrapan. Te los crees, te emocionas y empatizas con ellos, gracias a su magnífica expresividad y le maravillosa interpretación de los actores de doblaje.

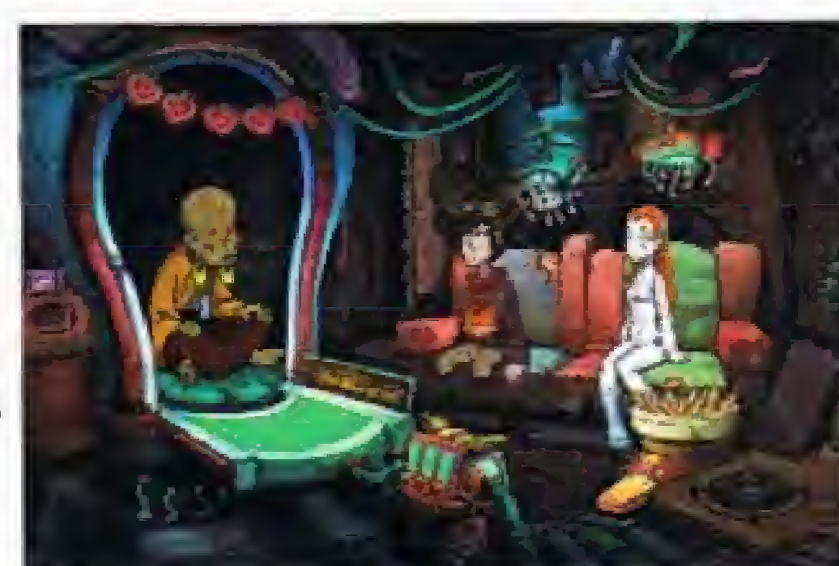
Camino de supervivencia

Esta edición de «The Walking Dead» editada por Badland ofrece en un único pack los cinco capítulos del juego distribuidos originalmente como descarga digital.

LA REFERENCIA

Caos en Deponia

- El estilo de cómic es común a ambos pero visualmente son muy distintos.
- «Caos en Deponia» es una comedia, mientras «The Walking Dead» te pone los pelos de punta con su dramatismo.
- El estilo clásico de «Caos en Deponia» contrasta con el de «The Walking Dead», basado en decisiones morales.



UNA PAREJA MUY EXTRAÑA



Cuando se trata de enfrentarse al apocalipsis, el objetivo es sobrevivir, pero ¿qué te lleva a preocuparte por un extraño? ¿Y cuidar de él... o ella? Lee, el protagonista, ve ligado su futuro desde el comienzo y sin decidirlo al de Clementine, la frágil, pero fascinante niña.

En un mundo que se desmorona, lo mejor y lo peor del ser humano sale a la luz. Es algo que el cómic de The Walking Dead refleja magistralmente y que también el juego de Telltale adapta a la perfección. ¡Qué personajes!



Como la serie de TV, como el cómic, los personajes son lo importante. No es un juego de matar zombis, sino de relaciones con los personajes y de decisiones morales. Y muchas son duras y emotivas.





¡Qué buena ambientación! La genial dirección artística y el perfecto enfoque cinematográfico lo convierten en un juego brillante.

VIEJOS CONOCIDOS

No son muchos y aparecen de pasada, pero algunos personajes clave del cómic también tienen su hueco aquí.



- **Hershel.** La aparición del veterinario y granjero, una figura clave en el cómic y la serie de TV, es fugaz, en el primer episodio del juego, pero su carácter queda reflejado a la perfección por Telltale en los pocos minutos que Hershel se deja ver. Su granja, clave en la historia de Rick Grimes, es el escenario de la primera gran decisión de Lee.



- **Glenn.** El "conseguidor". Su rol en el juego es similar al que tiene en el cómic y la serie de televisión. Pero, también como en estos medios, es especialista en meterse en líos con los zombis por lo que arriesga en sus tareas. Como Hershel, aparece en el primer episodio de «The Walking Dead», pero su presencia, si ya lo conocías del cómic, te hace dibujar una sonrisa.



Pulpa de zombi al martillo. ¿Acabas de inventar una receta a lo Ferrán Adriá? Bueno, es más sencillo que eso. Si intenta morderte, defiéndete con lo que tengas más a mano, porque la alternativa... no es buena.



Es algo que te permite, además, jugar cualquier capítulo por separado y en el orden que quieras. No es recomendable, de todos modos, puesto que pese a que Telltale ha previsto esta posibilidad –y te da la libertad para hacerlo–, el juego genera en este caso situaciones y personajes de partida aleatorios, cuando la gracia de «The Walking Dead» es que tus decisiones afectan de forma radical al desarrollo de la historia. La supervivencia de ciertos personajes depende de ti. Literalmente. Y son decisiones que te ponen en un brete moral y difíciles de tomar. Sí, difíciles, pese a que es un juego. Pese a que tiene un estilo de cómic poco realista visualmente. Pero los personajes y la historia son tan potentes que te lo crees. Y te cuesta decidir a quién has de dejar morir en ciertas situaciones.

PUEDES JUGAR CADA CAPÍTULO POR SEPARADO, AUNQUE ES RECOMENDABLE SEGUIR LA TRAMA

La historia de Lee

«The Walking Dead» arranca con Lee, el protagonista, encerrado en un coche de policía de camino a la prisión. Ha sido condenado por asesinato. Mientras charla con el oficial que conduce, vas descubriendo cómo funcionan los controles del juego: es un pequeño tutorial, integrado en la historia y en la acción, que continúa justo después del accidente que desencadena todo lo que vendrá a continuación. Ya desde el primer minuto, el estilo cinematográfico, el "montaje" de las secuencias, los ángulos de cámara, la expresividad de Lee y del resto de personajes, el sensacional trabajo de los actores de doblaje... todo está ahí. No han pasado cinco minutos de juego y tu vida ya está en peligro. Y, de repente, todo el mundo se viene abajo.

En su carrera por sobrevivir, Lee se junta con Clementine, una niña que se ha quedado sola. Juntos recorrerán el largo camino hasta Savannah. Y desde el comienzo puedes decidir



¡Es que no te puedes despistar ni un momento, amigo! A la que te descuidas, los zombis se te echan encima y te destrozan a mordiscos. Pero, ¿por qué ese empeño en comer carne humana?



La necesidad de sobrevivir te endurece. Hasta el personaje más dulce y sensible saca a relucir, en algún momento, su lado más rocoso. No sólo hay que sobrevivir, sino defender lo más justo... o no.

CINCO CAPÍTULOS FASCINANTES

«The Walking Dead» se distribuyó por entregas, pero la edición de Badland te presenta los 5 capítulos de una tacada.

› Episodio 1. El primer capítulo, pese a ser la presentación de los personajes, es de los mejores. Su intensidad y la perfección con que te mete en la trama son geniales, al igual que su "montaje".



› Episodio 2. Algo más irregular que el anterior, es también de los más brutales, pues empieza a mostrar el lado más oscuro de la supervivencia, enseñando al hombre como un lobo para el hombre...



› Episodio 3. La forzosa huida del grupo en que se ha integrado Lee le acaba colocando en camino a Savannah a bordo de un tren. Si salvaste a Duck, prepárate para un drama espeluznante.



› Episodio 4. Las calles de Savannah no resultan tan seguras como era de esperar, y un misterioso personaje aguarda al grupo en la ciudad sureña, tras contactar con Clementine. Un capítulo tremendo.



› Episodio 5. No te vamos a desvelar nada. Si has llegado hasta aquí –y lo harás, porque «The Walking Dead» engancha– te mereces disfrutar y descubrir un mar de emociones sin spoilers.



cómo lo afrontarás. Decidir si Lee será un tipo paciente, comprensivo y noble, o duro, arisco y egoista. Cada frase decide tu relación con el resto de personajes, que tienen en cuanta tus palabras para lo bueno y lo malo. Y, de este modo, tú creas la historia de Lee. Tu historia.

Interacción justa, narrativa total

«The Walking Dead» es una aventura con algunas escenas de acción y multitud de diálogos en que, en cuestión de segundos, has de escoger bandos, decidir posturas y salvar vidas o dejar que muera alguien. La interacción es justa, y más que una aventura de puzles es una aventura de decisiones. Decisiones morales, donde tus propios principios se ponen a prueba. Una aventura en la que los personajes tienen una personalidad y un carisma fabulosos, una expresividad total y donde la naturaleza humana se disecciona a la perfección. Como en la serie, como en el cómic. «The Walking Dead» es, en definitiva, una aventura que no te puedes perder. A.C.G.

ALTERNATIVAS

› N.Y. Crimes

Aunque su estilo narrativo se basa en el cómic, la historia de Pendulo es totalmente original.

▶ Más inf. MM 208 ▶ Nota: 90

› R. Evil Revelations

El clásico de zombis –y monstruos– por antonomasia en una de sus mejores entregas.

▶ Más inf. MM 220 ▶ Nota: 86

nuestra opinión

SOBREVIVE AL APOCALIPSIS ZOMBI.
Adaptación de la historia de Kirkman con nuevos personajes y situaciones, en una aventura que se juega por capítulos.

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●○
- › Sonido ●●●●○○
- › Jugabilidad ●●●●●○
- › Dificultad ●●●○○○
- › Calidad/precio ●●●●●●

Lo que nos gusta

- ✚ La perfecta adaptación de la ambientación, trama y evolución de personajes que aparece en el cómic original de The Walking Dead.
- ✚ La dirección artística, con el estilo de cómic, es genial. Igual que la estructura narrativa por capítulos y el diseño de la interacción.
- ✚ Te toca la fibra en algunos momentos. La empatía con los personajes es total.

Lo que no nos gusta

- ✚ Aunque se agradece la traducción de los textos al castellano, no es especialmente buena, con algunas frases bastante extrañas.

Modo individual

El perfecto complemento al cómic. Una aventura imprescindible.
Nuevos protagonistas, la misma fascinante ambientación del cómic y la serie de TV y una aventura en la que las decisiones morales y la relación con otors personajes marcan el tempo. Es emotiva, emocionante y engancha. Una aventura sensacional e imprescindible.

La nota

92

Tu cara me suena, ¿nos conocemos?

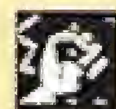
Remember Me

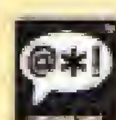
Tener un chip en el cerebro mola: los exámenes están chupados aprendes idiomas en un segundo... Eso sí, que llegue alguien y te borre tu identidad, es más peliagudo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** DontNod/Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** *www.rememberme.com* Trailers y diario interactivo de Memorize, que es lo más destacable

16





LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** 10
- **Tipos de pressens:** 4
- **Armas especiales:** 2
- **Combinaciones de pressens (estimadas):** 50.000
- **Multijugador:** No

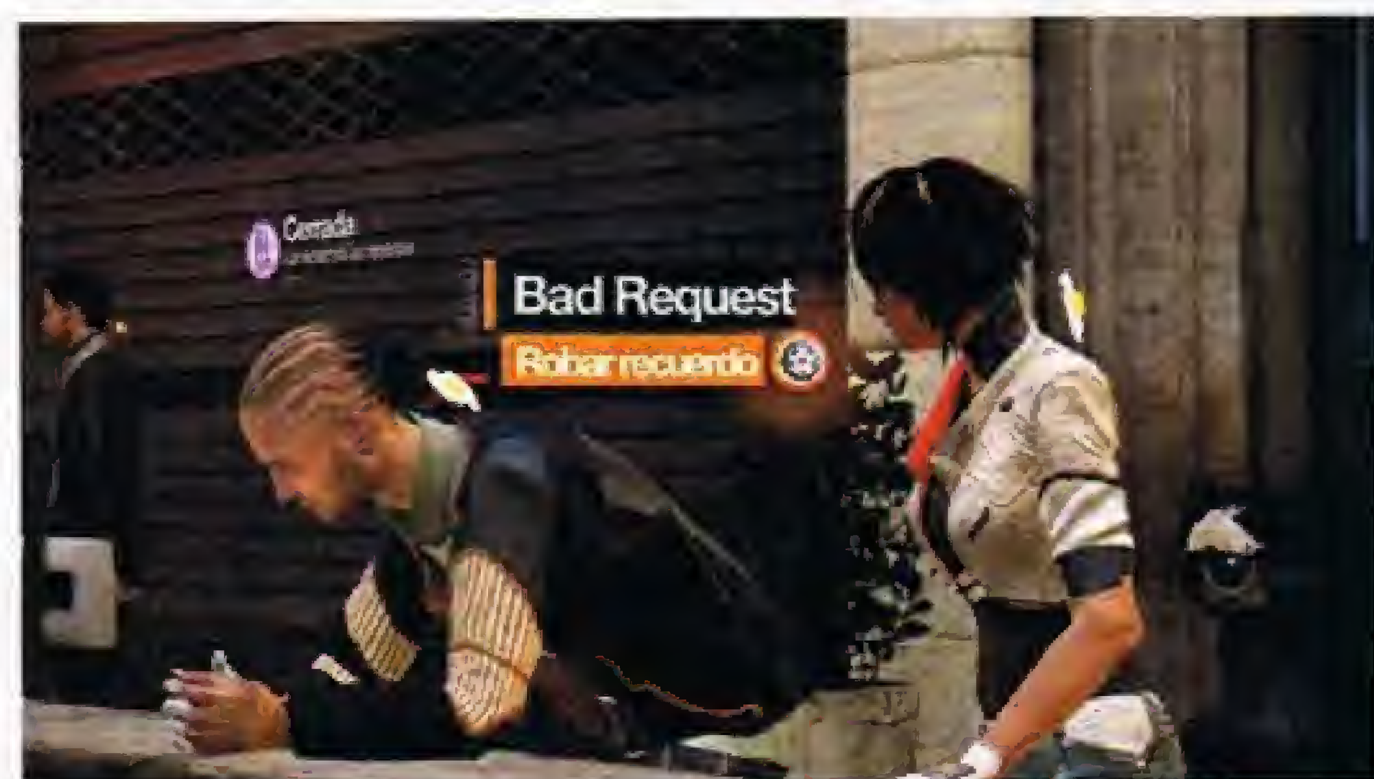
ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 2.4 GHz, Athlon X2 a 2.8 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 9 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GTS, Radeon HD 3850
- **Conexión:** ADSL (requiere activación en Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6xx
- **Conexión:** ADSL



Neo-París es una gran ciudad. Y también llena de injusticias. ¿Es el origen de todo esto la manipulación tecnológica de la mente?



Bueno, si te lo ofrecen voluntariamente, ¿es robar? Técnicamente es lo que hace una cazadora como Nilin, así que...



No, esto ya no es voluntario, ¿eh, Nilin? Al fin y al cabo, si necesitas información, qué mejor que usar las armas de Memorize.



La errorista -sí, está bien escrito- más buscada es Nilin, la cazadora de recuerdos. A finales del s. XXI casi toda la población lleva un chip implantado que permite grabar y manipular la memoria.



Acción, puñetazos, patadas, combos... La base de «Remember Me» es sencilla, pero todo tiene más miga de lo que parece. Hasta Nilin debe volver a recordar quién es en realidad.

LA MANIPULACIÓN DE RECUERDOS E IDENTIDADES ES LA CLAVE DE LA ACCIÓN FUTURISTA DEL JUEGO

El futuro que pinta «Remember Me» es uno de esos cuadros en que los contrastes dominan el conjunto. La tecnología del año 2084 ha logrado que los más favorecidos de la sociedad de Neo-París vivan en un mundo feliz. Sus implantes Sensen les permiten recordar los momentos más alegres de sus vidas y seleccionar escrupulosamente aquello que no quieren recordar. Viven en un mundo de lujos y sensaciones. Pero no todos los ciudadanos de esta aparente utopía gozan de estas ventajas. Muchos se han convertido en leapers, mutantes adictos a los recuerdos del Sensen. Y los más pobres ni siquiera pueden controlar lo que su Sensen almacena. La rzón es que Memorize es capaz de manipualr los Sensen a voluntad. Y si es necesario eliminar algún elemento antisistema, se le borra la memoria, la identidad, se le recluye en la Bastilla y... listo. La alta sociedad de Neo-París sigue a salvo. Excepto porque los erroristas entren en escena, con Nilin, la que antes era su cazadora de recuerdos estrella, a punto de ser liberada de la Bastilla por Edge, un misterioso personaje. ¿Puedes confiar en él? Sólo lo descubrirás jugando a «Remember Me».

Un futuro cibernético

La premisa de la que parte la trama de «Remember Me» bebe de numerosas influencias de libros y películas de ciencia ficción. Desde ese "Mundo Feliz" de Huxley, hasta películas

LA REFERENCIA

Tomb Raider

- Ambos son juegos de acción y aventura aunque la exploración es más libre en «Tomb Raider».
- «Tomb Raider» hace de las armas un pilar, mientras que «Remember Me» utiliza lucha cuerpo a cuerpo.
- Ambos juegos están protagonizados por personajes femeninos.



¿NUEVO ICONO FEMENINO?...



Que el protagonista de un juego de acción sea una chica ya no es tan sorprendente como hace años. Y con Nilin parece que DontNod ha intentado establecer un nuevo icono femenino del videojuego. El tiempo lo dirá, pero por carisma, estética y diseño, lo tiene todo para conseguirlo.





¡Malditos "leapers", salid a la luz! Estos mutantes han perdido casi por completo su humanidad. Sólo ansían conseguir recuerdos para luchar contra su dolor, y los más avanzados se ocultan en la oscuridad.

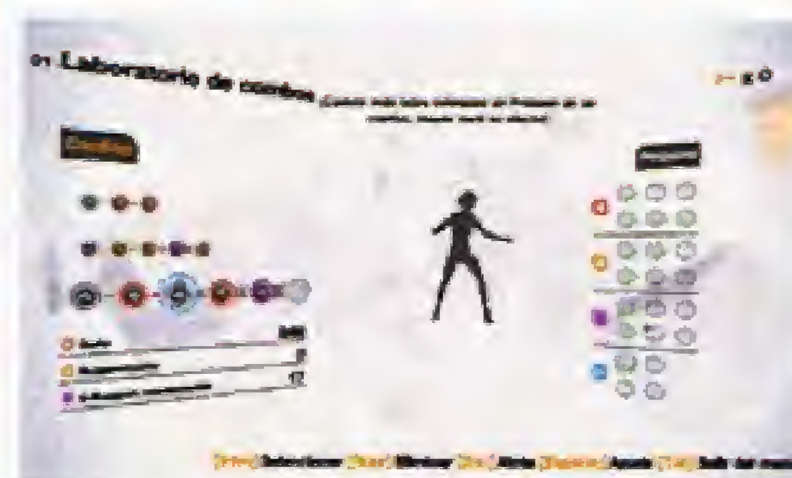




El guante de Nilin también le pemite manipular algunos resortes, como para, por ejemplo, construirse un camino de huida...

ESCUELA DE LUCHA

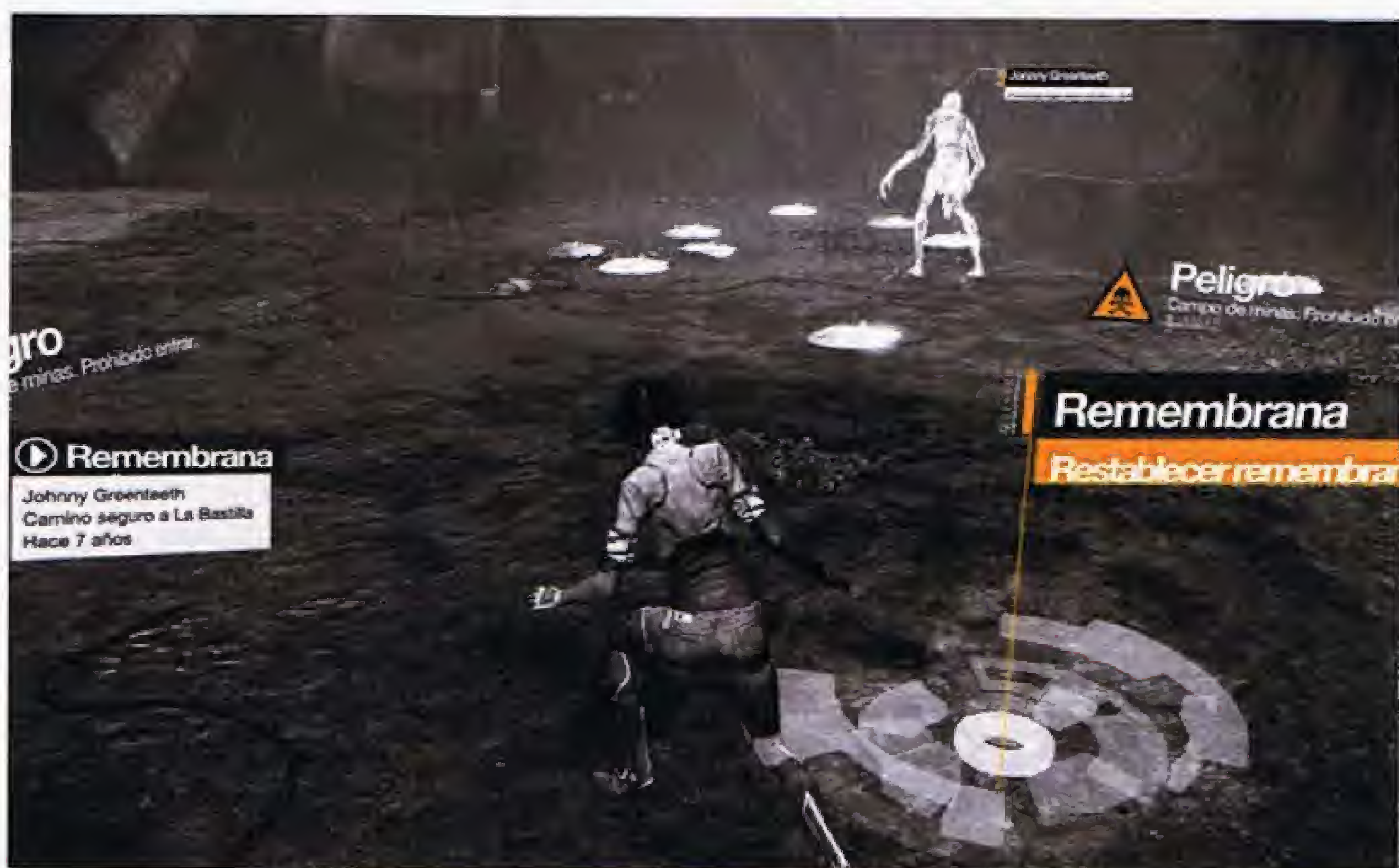
El sistema de combate de «Remember Me» te permite crear tus propios combos para luchar contra tus enemigos. Parece complicado, pero es sencillo de utilizar.



Puños y patadas. La base de los combos es sencilla. Puñetazos y patadas son tus herramientas, los "pressens", y su combinación, en el orden que desees, te dará tu combo personal.



La clave está en la especialización. Los "pressens" son de varios tipos. De daño, de regeneración, de recuperación, etc. Según los coloques consigues distintos efectos en el combo.



Si no tienes de quien robar recuerdos, usa las remembranas. Estos dispositivos te permiten revivir secuencias del pasado permitiendo modificaciones para avanzar. Sólo debes encontrarlos y activarlos.

como "Días Extraños", "Johnny Mnemomic" o "A Scanner Darkly". Así, es fácil imaginar que «Remember Me» sea una aventura en un mundo abierto –el concepto lo pide a gritos–, pero con lo que te encuentras es con un juego de acción donde la lucha domina casi todo –al fin y al cabo es un beat'em up– excepto por momentos de exploración dirigida y otros en que la manipulación de los recuerdos de algún enemigo aporta un componente de puzle –muy bien diseñado, por cierto– que da una variedad que se agradece.

Pero que «Remember Me» no sea cómo imaginamos al principio, no es negativo. Al contrario, según avanzas en la historia te encuentras con un juego intenso, atractivo divertido y que usa un estilo bastante clásico en el diseño de sus misiones. En líneas generales es bastante lineal y dirigido, y la estructura de los niveles, los combates y los encuentros con enemigos finales van alternándose de manera adecuada para no resultar repetitivos.

PUEDES COMBATIR CREANDO TUS PROPIOS COMBOS, COMBINANDO LOS "PRESSENS" QUE VAS GANANDO

Mucha lucha

La acción, sin embargo, es el ingrediente esencial de la receta de «Remember Me». Y los combates tienen el punto distintivo de basarse en combos que tú mismo diseñas. Aunque los golpes básicos se limitan a patadas y puñetazos, DontNod ha creado un sistema muy inteligente basado en la combinación de "pressens". Un pressen es un golpe dotado de un atributo específico, de los que hay cuatro tipos. Puedes dañar al enemigo, regenerar tu salud, recuperar potencia de ataque... Gracias a la acumuación de potencia puedes desbloquear ataques especiales con los que acabar con los enemigos finales es más sencillo de lo que parece.

Y sí, llegan los enemigos finales. Los combates contra ellos también beben de ese estilo clásico: rutinas de ataques y defensas, puntos débiles a descubrir, golpes precisos en base a quicktime events... Algo que no es desconocido y que está bien diseña-





¿No tienes vértigo, Nilin? Es evidente que no, porque semejante perspectiva de Neo-París sólo se obtiene subiendo muy, muy alto. Y es que nuestra heroína lo mismo escala, que salta, que lucha...



La entrada secreta a la Bastilla tiene un duro guardián. Y no es el único bichardo gigantesco que te vas a encontrar en «Remember Me». Los enemigos finales son grandes, pero tienen puntos débiles.

LA MEMORIA ES ENGAÑOSA...

Y mucho más si una cazadora de recuerdos como Nilin interviene en los recuerdos. El sistema para modificar un recuerdo es sencillo, pero tiene su truco.

Cuando entras en el recuerdo de un personaje del juego, la escena cambia por completo, con un diseño del escenario en que sólo los elementos clave se destacan.





La secuencia del recuerdo se desarrolla como una película que puedes "rebobinar" o avanzar usando el ratón, en movimientos circulares, con control total.

En el momento en que veas una distorsión visual –pixelado y color rojo– en un elemento del escenario, hay una parte del recuerdo que puedes modificar.





Modificar los elementos clave del recuerdo debe hacerse en la secuencia correcta, porque si no puedes conseguir efectos no deseados y que resulten paradójicos.

do, en líneas generales, también en los típicos problemas de estos diseños, sobre todo de cámaras.

Intenso y divertido

Aunque el apartado "ciber" de «Remember Me» se queda en un segundo plano, menos relevante de lo que sería deseable –la manipulación de recuerdos es bastante más limitada de lo que piensas al principio–, el conjunto es bastante potente. Su trama, sus personajes, su excepcional dirección artística, su jugabilidad... podemos verlo todo a un nivel muy notable, y sólo con que DontNod hubiera podido ir más allá, abriendo nuevos caminos, ofreciendo más opciones de interacción y potenciando el apartado de hackeo con más libertad, «Remember Me» podría haber desarrollado su enorme potencial, pero se queda a medio gas. Nos gusta «Remember Me» y nos parece un juego estupendo. Pero nos da que podría haber sido tan excepcional como su estética. Quizá en una segunda parte, si hay suerte. A.P.R.

ALTERNATIVAS

›Batman Arkham City

El caballero oscuro ofrece una ciudad enorme que explorar y un sistema de combos espectacular.

▶ Más inf. MM 204 ▶ Nota: 97

›DMC: Devil May Cry

El combate en «DMC» usa muchas más armas y un sistema más dinámico de combos.

▶ Más inf. MM 216 ▶ Nota: 96

nuestra opinión

RECUPERA TU IDENTIDAD. Conviértete en una cazadora de recuerdos y lucha contra la dictadura cibernética de Memorize, en un juego lleno de acción, lucha y acrobacias.

Valoración por apartados

›Gráficos ●●●●●○
›Sonido ●●●●○○
›Jugabilidad ●●●●●○
›Dificultad ●●●○○○
›Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- La ambientación, el diseño de Neo-París y la trama son realmente sobresalientes.
- La direoción artística, en general, es excepcional: escenarios, personajes, vestuario, diseños...
- Es sencillo de manejar. Y los controles responden muy bien con teclado y ratón.

Lo que no nos gusta

- Demasiado lineal, en líneas generales. Y las posibilidades que se intuyen en el concepto de la manipulación de la memoria daba para más.
- Algunos fallos en las cámaras durante el combate, sobre todo cuando te acercas a las paredes.

Modo individual

Una divertida e intensa aventura de ciencia ficción. La historia de Nilin quizá podía haber dado mucho más de sí en su trama y en las posibilidades de la manipulación de los recuerdos, pero es intensa, divertida, los combates son espectaculares y te lo pasas bien. Lástima de los fallos en las cámaras y de que sea tan lineal y dirigido.

La nota

84

Uno de los dos sobra, forastero...

Call of Juarez Gunslinger

CENTRO: 78.6%

Ser pistolero en el Oeste es un sueño que han tenido niños de varias generaciones, pero lo que no sabíamos es que algunos pistoleros... ¡hasta esquivaban las balas!

LA REFERENCIA



Call of Juarez bound in blood

- La anterior entrega de la serie tenía dos protagonistas hermanos que se alternaban en su control en las misiones.
- El estilo visual de «Gunslinger» es menos realista adoptando un tono de cómic y su acción es también más dirigida.

Este pueblo es muy pequeño para los dos, forastero... ¿Quién no he dicho una frase como esta cuando, de pequeño, se ha dedicado a jugar con los amigos a indios y vaqueros? Y es que quizá el Salvaje Oeste no esté tan de moda ahora como hace años en películas y juegos infantiles, pero hay que reconocer que los chicos de Techland han encontrado un hueco interesante en el que desarrollar una de sus series más conocidas. El nuevo «Call of Juarez», sin embargo, da un importante giro sobre lo que ofrecieron sus antecesores. El realismo deja paso en «Gunslinger» al folletín, más propio de las novelitas de Marcial Lafuente Estefanía que, hace décadas, entusiasmaban a nuestros padres y abuelos.

Vida de un forajido

Silas Greaves es el protagonista de «Gunslinger», un tipo que ha sido forajido y cazarrecompensas y que ha conocido a todas las leyendas, vivas o muertas, del Salvaje Oeste. Su historia es narrada por él mismo en el juego, y protagonizada opr ti, y de forma bastante original, además, cuando en ciertos momentos tras pegar unos cuantos tiros y cargarte a varios enemigos, de repente un personaje secundario le hace una pregunta y el cachondo de Silas dice algo así como: "¿pero cuándo he dicho yo eso?". De repente, la acción se "rebobina" y empieza a contar la verdadera historia de lo que pasó.

Se trata de un recurso narrativo original y atractivo que añade un ali-

LA ACCIÓN DE «GUNSLINGER» ES MÁS DE CÓMIC QUE REALISTA, COMO SU ESTILO VISUAL Y NARRATIVO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Techland/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 14,99 €
- **Web:** *callofjuarez.ubi.com/gunslinger/es-ES/home* Información justita, imágenes, vídeos.

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Tipos de arma:** 3 (pistolas, rifles, dinamita).
- **Mejoras:** 12 diferentes por 3 tipos de estilo de juego, 36 en total.
- **Habilidades:** Reflejos, combos
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 o Athlon 64 X2 a 2GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB, DX 9
- **Conexión:** ADSL (requiere activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



Pistolas y rifles, amigo. No hay mejores armas para acabar con tus enemigos... aunque de vez en cuando un buen barreno de dinamita...



Las leyendas del Oeste son tus compañeros. ¡O tus enemigos, ojito! Billy el Niño es coleguita, pero Pat Garrett te la tiene jurada...



Cuando alcanzas cierto nivel en combate puedes usar combos y habilidades. Pero tienes que haber pegado unos cuantos tiros antes.



¡Disfruta del Salvaje Oeste más explosivo que puedas imaginar! Conviértete en Silas Greave, un cazarrecompensas legendario y cuéntale tu vida a tus admiradores mientras la rememoras... ¡a tiros!



¡Duelo al sol! ¡Así es el salvaje Oeste, amigo! Y podrás ser un marrullero o un tipo honorable al enfrentarte a tus enemigos. Si desenfundas antes de tiempo, el duelo será deshonroso. ¡Tú mismo!

ciente a la trama del juego, porque la acción, a la larga, no deja de ser entretenida y divertida, aunque se acaba haciendo repetitiva. Es el modo de desarrollar y contar la historia lo que aporte un plus a «Gunslinger». Personajes, escenas, un estilo a caballo entre el espagueti western y el cómic, y una buena realización técnica, conviertene a «Gunslinger» es un juego de lo más interesante.

Duelos y combos

Sí es cierto, de todos modos, que «Gunslinger» aporta originalidad y variedad a la acción por dos vías. Por un lado, los duelos, en los que hay que combinar reflejos y habilidad –¡y que nos recuerdan al mítico «Gunfright» de Ultimate!–. Y por otro, las habilidades especiales de Silas. Cuando ciertos marcadores se llenan en combate, puedes usar combos y desplegar toda tu habilidad con el revolver o el fusil machacando enemigos sin piedad. Y en ciertos instantes hasta puedes esquivar las balas, en forma de Quicktime Events. En definitiva, un juego divertido y a un precio estupendo. No es poca cosa, forastero... **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

› Spec Ops The Line

También una ambientación diferente para un juego de acción, pero sin evolución del personaje.

▶ Más inf. MM 211 ▶ Nota: 92

› Borderlands 2

El estilo visual de cómic es más acusado aquí, y la variedad también es mucho mayor.

▶ Más inf. MM 212 ▶ Nota: 94

Nuestra opinión

CAZARRECOMPENSAS EN EL OESTE.
Reviva la historia del salvaje Oeste y conoce a sus mayores leyendas, en un juego de acción donde serás todo un pistolero.

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●○○
- › Sonido ●●●●●○○
- › Jugabilidad ●●●●●○○
- › Dificultad ●●●●●○○
- › Calidad/precio ●●●●●●○

Lo que nos gusta

- ↑ La ambientación, la narración folletinesca de la trama y el protagonista.
- ↑ La posibilidad de desarrollar duelos al sol y conocer a las leyendas como Billy el Niño.
- ↑ Las habilidades especiales (reflejos y combos), añaden algo de variedad a los tiroteos.

Lo que no nos gusta

- ↓ A la larga se hace bastante repetitivo, entre tiroteos y duelos sin parar.
- ↓ Que no esté doblado al castellano, aunque las voces originales son muy buenas y los subtítulos ayudan, como es lógico.

Modo individual

Un juego de acción diferente y divertido. Aunque «Gunslinger» no hará historia, ofrece una acción diferente con una buena ambientación, personajes interesantes y una narración de lo más original, donde el protagonista cuenta su propia vida. A la larga se hace repetitivo, pero es divertido y tiene un precio realmente atractivo.

La nota

82



¡Ni Vin Diesel lo haría mejor!

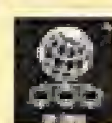
GRID 2

No se trata de tunear. No se trata de ganar (bueno, sí). No se trata, simplemente, de conducir. Es la competición, es el pilotaje. Es disfrutar de la carrera. ¡Es una pasada!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Codemasters
- **Distribuidor:** Namco Bandai ▶ **Nº de DVD:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 51,95 €
- **Web:** *www.gridgame.com/es* Toda la información sobre competiciones y modos de juego.

3



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Continentes para competir:** 3
- **Pruebas especiales:** Patrocinadores
- **Tipos de circuitos:** Urbanos, circuitos, carretera
- **Tipos de coche:** 10
- **Multijugador:** Sí (RaceNet)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2.4 GHz, Athlon X2 5400+
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 2600, GeForce 8600
- **Conexión:** ADSL (requiere activación en Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6xx
- **Conexión:** ADSL



Aguza la vista y pisa a fondo. Las carreras nocturnas exigen algo más de habilidad. A veces la visibilidad no es demasiado buena...



Practicar es importante. También en los circuitos. Conseguir experiencia al volante es vital. Puedes practicar tanto como quieras.



¡Maldito sol, que no te deja ver! En la carretera hay que pilotar en todo tipo de condiciones. Hasta con buen tiempo hay dificultades...



¿Cuántos eres capaz de adelantar? «GRID 2» te pone al volante de coches de todo tipo para disputar carreras de lo más variado. Algunas pruebas son más de habilidad, como las de adelantamientos.



¡Qué pasada de cochazos! En«GRID 2» hay tantos tipos de competiciones como de coches: deportivos, muscle cars, prototipos... Al principio sólo tienes acceso a un par de ellos, pero a medida que avanzas...

«GRID 2» LLEVA LA COMPETICIÓN AL VOLANTE A UN NUEVO NIVEL EN CUANTO A REALISMO Y DIVERSIÓN

Conseguir un juego de coches que sea capaz de ajustarse a todo tipo de jugadores, expertos y noveles, sin renunciar al realismo de la competición y el pilotaje es algo que se ve muy pocas veces. Más aún si tenemos en cuenta que el género está copado por unas cuantas sagas que se cuentan con los dedos de una mano. Lo normal es que encuentres dos estilos bien diferenciados: el arcade («NFS») o la simulación («F1»). Pero, luego, está «GRID». Y es que el juego de Codemasters ya consiguió eso en su primera entrega, y con su continuación ha sido capaz de evolucionar y desarrollar el concepto ofreciendo un desafío capaz de adaptarse a todos, pero sin renunciar un ápice en realismo. ¿Imposible? Te podemos asegurar que no. Y, además, ofrece tanta variedad, tanto en modo individual como multijugador, que se convierte en un imprescindible para los fans del género.

Compite por el mundo

Carreras urbanas, en carretera y en circuitos. Coches de calle, deportivos, muscle cars... Competiciones de habilidad, desafíos de velocidad. Las posibilidades que ofrece «GRID 2» son enormes. Pero si en las primeras carreras todo se limita a una toma de contacto con la competición, más divertida que otra cosa, la opción de desarrollar tu carrera profesional gracias al patrocinio de un inversor que confía en tu potencial, cambiará esa percepción.

LA REFERENCIA

GRID

- Ambos se basan en la competición, aunque las opciones de vehículos y pruebas son mayores en «GRID 2».
- «GRid 2» incorpora novedades técnicas que afectan a la jugabilidad, como el sistema LiveRoutes.
- «GRID 2» ya no ofrece la vista interna que aparecía en el juego original.



¡PRUÉBALO OTRA VEZ!



¿Rebobinar? ¡Pues claro que sí! Vale, es algo que no es muy normal en los juegos de velocidad y, en cierto modo, puede desvirtuar la competición, pero «GRID 2» va más allá de la victoria. Se trata del placer de pilotar. Y para que puedas hacer la carrera perfecta –y teniendo en cuenta que el desafío es exigente–, se te permite "rebobinar" la acción y dar marcha atrás en el tiempo para corregir esa maniobra que has hecho mal y que ha terminado haciéndote dar varias vueltas de campana. ¡Mola!



¡Enciende las luces que te la das! La conducción nocturna afecta también a la competición, y se produce en todo tipo de circuitos, urbanos y de carretera, y en las pistas de competición, claro.



¡Corre por todo el mundo! Las carreras de «GRID 2» se disputan en tres continentes. Hasta tenemos circuitos en España. En las calles de Barcelona puedes correr unas cuantas, de día y de noche.

¡QUE TE RECONOZCAN!



Más coches, por favor. A medida que progresas en la carrera de piloto vas desbloqueando nuevos vehículos para competir.



Cuatro niveles de mejora. Son los que puedes abrir para mejorar tu coche en sus componentes mecánicos y accesorios.



Carreras oficiales, promociones... Las posibilidades de competición son enormes, tanto en modo individual como multijugador.



Los necesarios patrocinios. Si consigues superar ciertas pruebas tus sponsors te harán ascender en la competición mundial.

¿Cómo puedes ser el mejor? Consiguiendo fans por todo el mundo.

La red social

«GRID 2» toma el mundo de las redes sociales como trasfondo de tu carrera profesional. Cuanto más compites más fans tienes. Cuanto más popular eres, más desafíos y competiciones se te ofrecen. Y más coches, más patrocinadores, etc.

El diseño de las carreras es brillante, tanto como la realización técnica de «GRID 2», con el motor EGO brillando con luz propia y la simulación estando equilibrada de tal modo que se adapta a todo tipo de jugadores. Es algo importante, sobre todo al dar el salto a la competición online. Pero el perfecto diseño del modo individual te permite desarrollar tus habilidades de forma continua e imperceptible.

Gracias a sistemas como LiveRoutes, que modifica "al vuelo" el trazado de los circuitos urbanos y siempre te mantiene atento al volante, esa evolución se hace realidad.

«GRID 2» es sensacional en la competición y en la realización. No puede faltar en la colección de ningún fan del género. A.C.G.

ALTERNATIVAS

NFS Most Wanted
Una conducción más arcade para uno de los mejores juegos de coches de los últimos tiempos.
▶ Más inf. MM 215 ▶ Nota: 96

F1 2012
La categoría reina de la velocidad cuenta con un simulador a la altura. ¿Tienes la superlicencia?
▶ Más inf. MM 213 ▶ Nota: 96

nuestra opinión

PONTE AL VOLANTE Y SÉ UNA LEYENDA. Participa en carreras de todo tipo en tres continentes diferentes y conviértete en el mejor piloto del mundo. ¿Serás capaz?

Valoración por apartados
- Gráficos 
- Sonido 
- Jugabilidad 
- Dificultad 
- Calidad/precio 

Lo que nos gusta
- La sensación de velocidad es sólo comparable al perfecto manejo de los vehículos, incluso utilizando el teclado.
- La variedad de competiciones, de coches, las posibilidades de personalización... ¡Todo!
- El sistema de "rebobinado" de los últimos segundos de carrera. Una segunda oportunidad.
- LiveRoutes. Hace diferente cada carrera.

Lo que no nos gusta
- Apenas nada. Si acaso, quedarte atascado en alguna competición de paso de nivel.

Modo individual
Un desafío de nivel. Velocidad, coches, competición, habilidad... «GRID 2» es un sueño para los fans del género.

La nota **96**

Modo multijugador
Demuestra lo que vales. Competir contra amigos y desconocidos en RaceNet es todo un desafío. Más aún que en modo individual.

La nota **96**

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Todos tus juegos al mejor precio!

¡Reserva tus juegos en GAME y saldrás ganando!

Splinter Cell Blacklist 5th Freedom Ed.

Fecha estimada lanzamiento: 22/08 2013



Incluye:

- Caja de Coleccionista
- Juego en Steelbook
- Figura de Sam Fisher
- Comic de 96 páginas
- DLC Mapas Cooperativos e Individuales
- DLC 5 gafas diferentes, 5 trajes y 5 armas

Sólo en GAME Edición exclusiva

Promoción limitada a 500 uds. (PS3), 200 uds. (Xbox 360) y 75 uds. (PC)

Saints Row IV + DLC "Commander in Chief Pack"

Fecha estimada lanzamiento: 23/08 2013



Promoción limitada a 150 uds.

Total War Rome II + DLC "Pack Greek States"

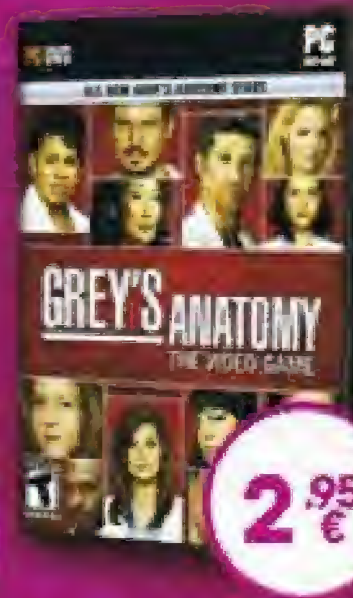
Fecha estimada lanzamiento: 03/09 2013



Promoción limitada a 250 uds.

La mejor selección de juegos para PC al mejor precio

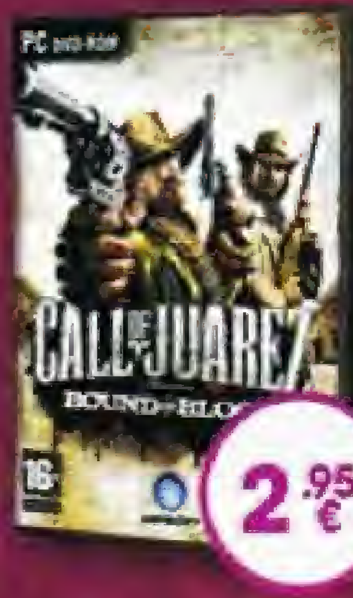

2,95 € — ACB Total 10-11


2,95 € — Anatomía de Grey


2,95 € — Anno 1404


2,95 € — Bad Day L.A.

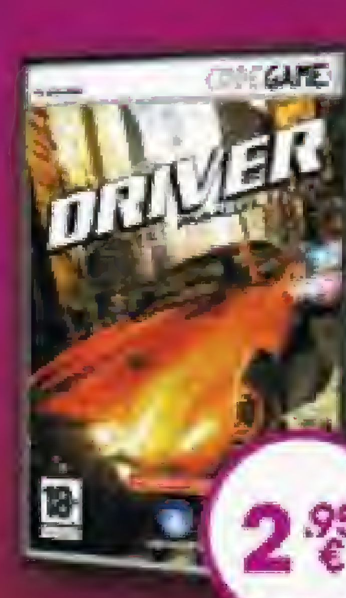

2,95 € — Brothers in Arms Pack

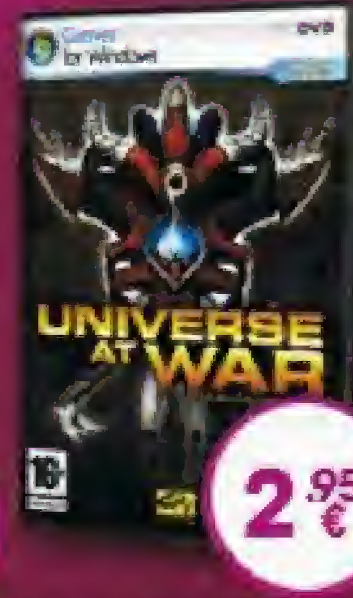

2,95 € — Call of Juarez 2


2,95 € — World in Conflict Complete Ed.


2,95 € — CSI: New York City


2,95 € — Dark Messiah of Might & Magic


2,95 € — Driver Parallel Lines


2,95 € — El Universo en Guerra: Assalto...


2,95 € — Far Cry 2 Complete Ed.

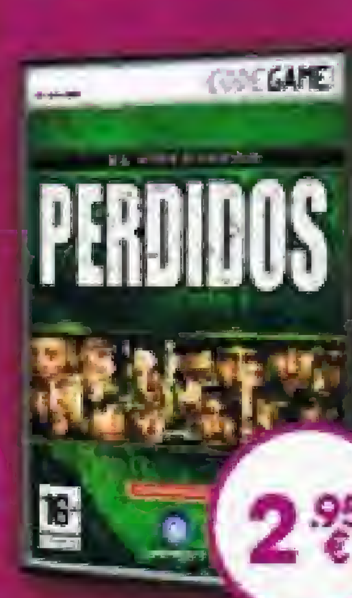

2,95 € — Ghost Recon Advanced Warfighter

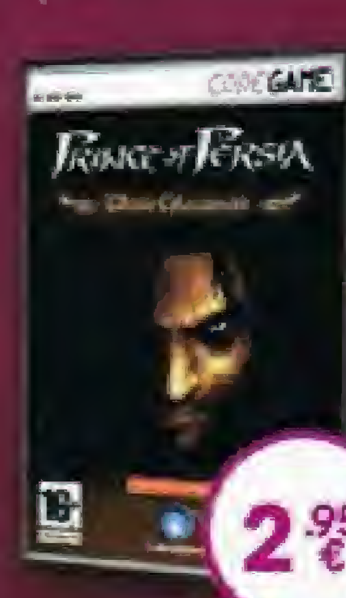

2,95 € — Ghost Recon Advanced Warfighter 2

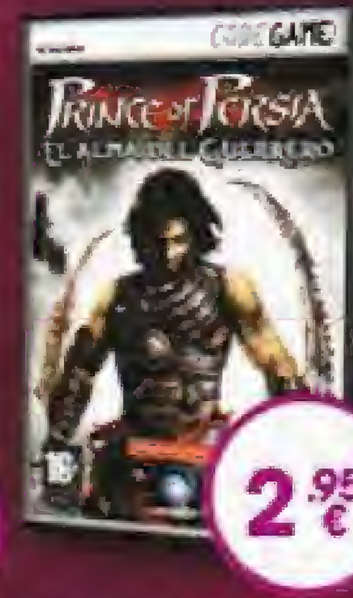

2,95 € — Heroes of Might & Magic V


2,95 € — La Leyenda del Dragon

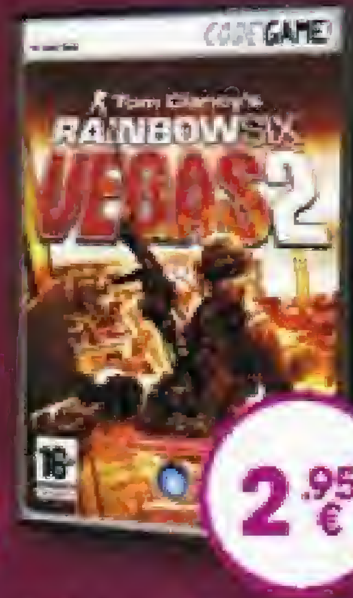

2,95 € — Legion Arena: Cult of Mithras

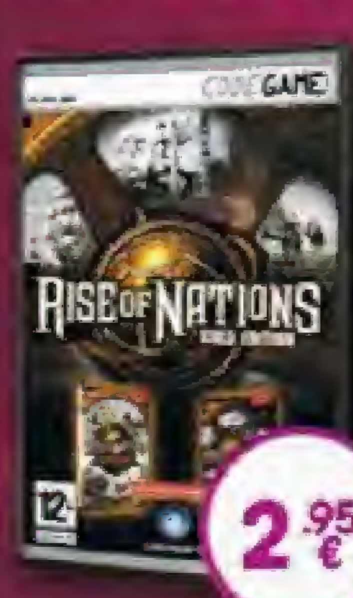

2,95 € — Perdidos


2,95 € — Prince of Persia: Ed. Coleccionista


2,95 € — Prince of Persia: El Alma del Guerrero

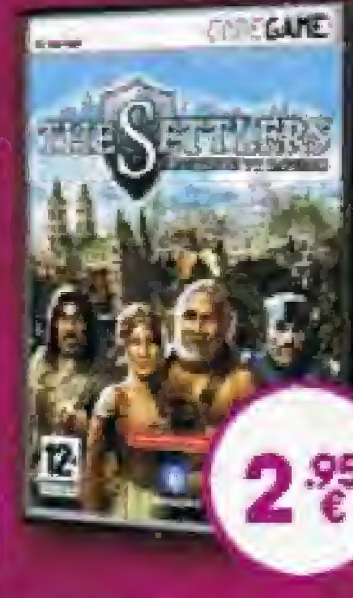

2,95 € — Rainbow Six Vegas


2,95 € — Rainbow Six Vegas 2


2,95 € — Rise of Nations Gold Ed.


2,95 € — Splinter Cell: Double Agent


2,95 € — Splinter Cell: Chaos Theory


2,95 € — The Settlers: Construye tu Imperio


2,95 € — World Champ Darts

GAME



www.GAME.es

Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**

www.GAME.es/tiendas



¡Consigue el mejor sonido al mejor precio!

Auriculares Plantronics Gamecom 307





Llévatelo ahora por **19.95 €**

Auriculares Plantronics Gamecom 380





Llévatelo ahora por **24.95 €**

Auriculares Turtle Beach Z11





Llévatelo ahora por **29.95 €**

Auriculares Tritton Kunai





Llévatelo ahora por **59.95 €**

GAME

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 31/07/13. Impuestos incluidos.

www.GAME.es

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Ahorra dinero en tus compras!

Los mejores accesorios en tu tienda GAME





Ratón Óptico G400s

Llévatelo ahora por **59,95 €**



Ratón G700S Recargable

Llévatelo ahora por **99,95 €**



Volante G27 Force Feedback

Llévatelo ahora por **299,95 €**



Gamepad Wireless F710

Llévatelo ahora por **49,95 €**



Auticulares G430 Surround

Llévatelo ahora por **79,95 €**



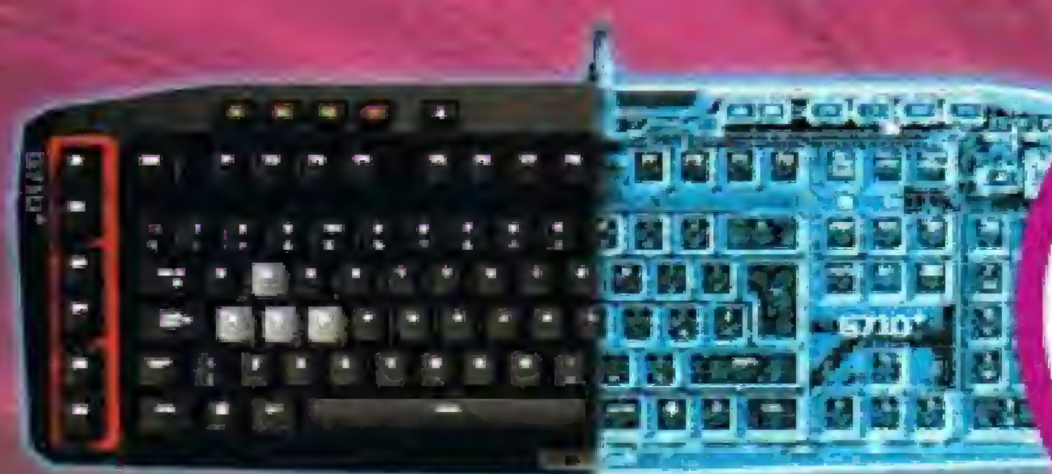
Auriculares G930 Wireless

Llévatelo ahora por **179,95 €**



Tec. G13 Advanced Gameboard

Llévatelo ahora por **89,95 €**



Teclado Mecánico G710+

Llévatelo ahora por **149,95 €**

GAME



www.GAME.es

OPORTUNIDADES



CALL OF DUTY: BLACK OPS II

Adquirir el mejor juego bélico del 2012 puede costarte unos 60 € en casi cualquier tienda. Sin embargo, GAME ha rebajado el precio del título de Treyarch y Activision hasta los 39,95 € un ahorro más que considerable.



WORLD OF WARCRAFT BATTLECHEST 3.0

Las últimas unidades Battlechest del inmortal «WoW» están a un precio formidable en Game, sólo 4,95 €. El pack incluye el juego completo junto a las expansiones «The Burning Crusade» y «Wrath of the Lich King».



SHOGUN 2: TOTAL WAR

SEGA pone a la venta «Shogun 2» en su tienda digital, con una edición que incluye el DLC del clan Ikko Ikki por 29,99 €. Como Daimyo tienes que pugnar por la hegemonía de tu clan en el Japón medieval, a mediados del siglo XVI.



FIFA 13

El fenomenal simulador de fútbol de EA Sports de la presente temporada está ya disponible por 19,95 € en Game. «FIFA 13» trae los más cambios que nunca en la historia de la serie, con nueva IA, más regates y una simulación física más realista.



¡Acción post-apocalíptica a la última!

Metro Last Light Limited Edition

Apenas unas semanas después de su lanzamiento, nos llega una oferta formidable... ¡Ojo, que no durará eternamente!

El número pasado, analizábamos en review la nueva entrega de «Metro» y ahora ya podemos internarnos en el subsuelo de Moscú ideado por Dmitrij Głuchowski a un precio formidable. Además, con la Edición Limitada, que incluye el DLC del fusil RPK y el modo Comando.

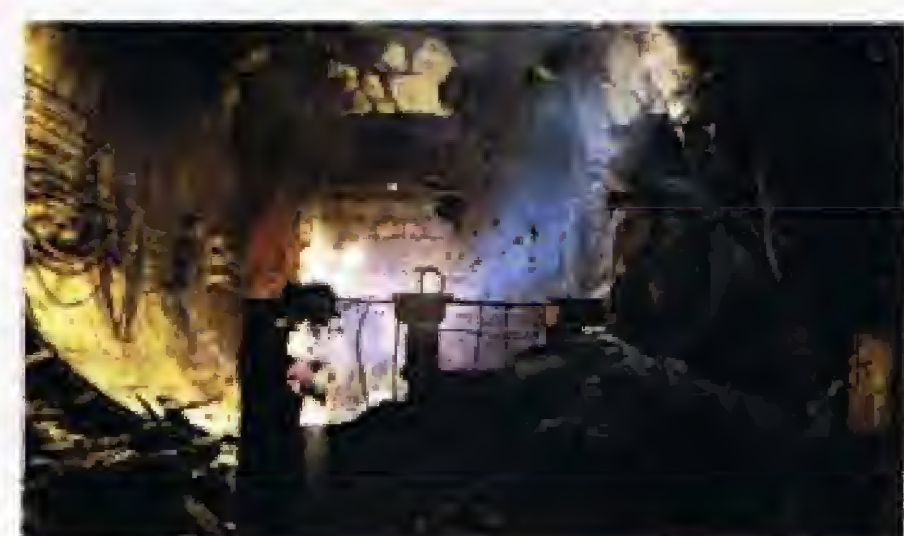
Mientras que la superficie permanece inhabitable para los humanos, pero no para las agresivas razas mutantes, los vestigios de la humanidad se agolpan en ciudades estado en el metro, enfrentadas entre sí al tiempo que contienen a los engendros de las profundidades. Hay algo... codiciado por las tres facciones, que permite albergar la esperanza a Artyom, nuestro protagonista, pero que también puede originar una guerra fatricida.

Acción claustrofóbica

«Metro Last Light» ofrece una emocionante y misteriosa historia con una trepidante acción en primera persona, dosificada magistralmente con fases del mejor suspense, a veces de terror. Todo ello lo vives con un realismo inmersivo y absorbente, gracias a una realización técnica a la última y a un diseño artístico muy notable. Si te gusta la acción, en fin, por menos de 30 €, no puedes encontrar una opción mejor.







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 26,95 €
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 220 (Junio 2013)
- **Estudio/Cía.:** 4A Games / Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1 (activación en Steam)
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.enterthemetro.com/es/*

18

La nueva nota

Desciende al metro de un futuro Moscú devastado para vivir en primera persona una cautivadora historia de ficción, locura y esperanza, espléndida en emociones fuertes.

99

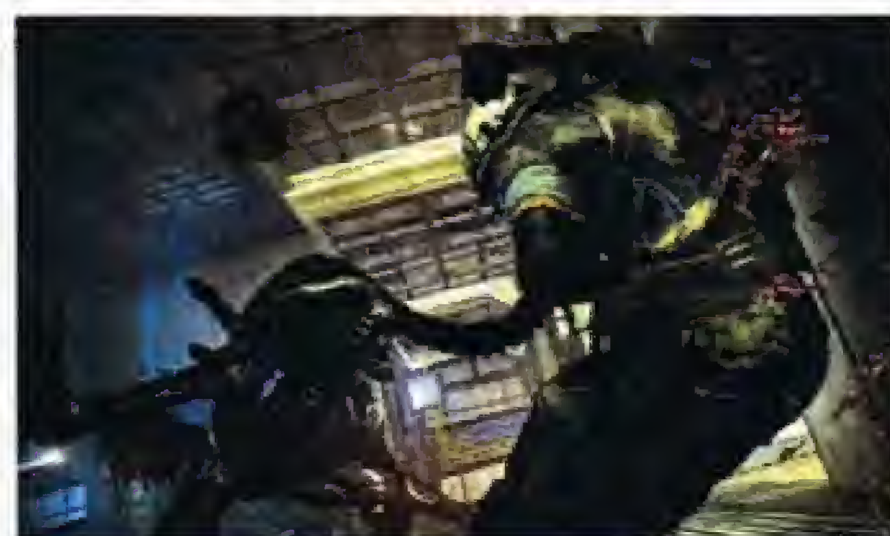
¡Invasión xenomorfa con antecedentes cinematográficos!

Aliens: Colonial Marines Limited Edition

Ripley lo consiguió. ¡Ahora te toca a ti, marine!







Los sufridos marines se enfentan a lo inesperado. El juego de Gearbox, que había despertado tan altas expectativas, no conseguía el nivel de calidad que invitaba a esperar por la buena pinta que exhibían los vídeos. Gearbox renunció al motor diseñado exprofeso para el juego y empleó un socorrido Unreal Engine 3. Y claro, ya no era lo mismo. Todo ello, junto a una campaña cortísima y un multijugador modesto impidieron a «Aliens: Colonial Marines» brillar como habría podido hacerlo. No obstante, el juego tiene excelentes detalles, un nivel, en general, más que aceptable y, ahora, mejor precio.

Una de ácido sulfúrico y otra de arena

«Aliens: Colonial Marines» continúa la trama de la película "Aliens" de James Cameron. El juego te envía a combatir a los xenomorfos, en busca del grupo que partió con la USS Sulaco, con Ripley y los marines de la película. Y es que los guiños al film son, de hecho, lo mejor de la campaña. En esta edición, además, el multijugador te permite adoptar el papel de aquellos personajes, como Hicks, Hudson, Drake o Apone. Por supuesto, también puedes jugar como alien y zamparte a los marines o salpicarles con el ácido que los xenomorfos tienen por sangre.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 26,95 €
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 217 (Marzo 2013)
- **Estudio/Cía.:** Gearbox/ SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.sega.es/alienscolonialmarines*

18

La nueva nota

Sobrevive, adáptate, pelea y demuestra que no eres la merienda de ningún xenomorfo. Es un juego algo irregular, pero repleto de guiños y buenos detalles.

82

La Segunda Guerra Mundial desde el aire

IL-2 Sturmovik Ultimate Edition

La saga «IL-2» al completo, en una edición definitiva.

Si eres aficionado a la simulación de combate y no has jugado «IL-2», aquí tienes una oportunidad para pilotar más de 200 aeronaves, en la serie de simulación más influyente y divertida de la primera década de este siglo.

Vuelo y misiones sin fin

«IL-2 Sturmovik» es de lo mejor que ha dado la simulación y en esta edición incluye el juego original, «1946», la expansión «Ace», «Forgotten Battles» y «Pacific Fighters». Sin embargo, sólo puede adquirirse de importación, por lo que su precio no es todo lo tentador que podría. Aun así, es una opción imprescindible para los aficionados que quieran completar la colección.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Simulación
- **PVP Recomendado:** 13,98 £ (16 €)
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 119 (Diciembre 2004)
- **Estudio/Cía.:** Maddox 1C / Ubisoft
- **Distribuidor:** Excalibur Publishing
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.excalibur-publishing.com/il-2.html*

16

La nueva nota

Combate aéreo sobre Midway, Stalingrado o Berlín, con el repertorio de cazas y bombarderos más extenso del género. ¡El realismo y los gráficos aún tienen pegada!

86

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	19,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. FX FÚTBOL (+3) · Estrategia/Deportivo · FX Interactive
2. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (+16) · Estrategia · Activision Blizzard
3. AGE OF EMPIRES COL. ED. CODEGAME (+3) · Estrategia · Ubisoft
4. LOS SIMS 3. MOVIDA EN LA FACULTAD (+12) · Estrategia · Electronic Arts
5. DIABLO III (+16) · Rol · Activision Blizzard
6. THE ELDER SCROLLS V MAP EDITION (+18) · Rol · Bethesda
7. LOS SIMS 3. REFRESH (+12) · Estrategia · Electronic Arts
8. GUILD WARS 2 (+12) · Rol Online · NC Soft/Koch Media
9. WORLD OF WARCRAFT MISTS OF... (+12) · Rol Online · Activision Blizzard
10. SIMCITY (+12) · Estrategia · Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Mayo de 2013.

U.K.

1. THE SIMS 3. ISLAND PARADISE (+12) · Estrategia · Electronic Arts
2. TOTAL WAR ROME II (+16) (RESERVA) · Estrategia · SEGA
3. COMPANY OF HEROES 2 (+18) · Estrategia · SEGA
4. FOOTBALL MANAGER 2013 (+3) · Estrategia · SEGA
5. THE SIMS 3 (+12) · Estrategia · Electronic Arts
6. THE SIMS 3 UNIVERSITY LIFE (+12) · Estrategia · Electronic Arts
7. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEG. ED. (+18) · Rol · Bethesda
8. THE SIMS 3 PETS (+12) · Estrategia · Electronic Arts
9. THE SIMS 3 (+12) · Estrategia · Electronic Arts
10. BATTLEFIELD 4 (+18) · Acción · Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Junio de 2013.

U.S.A.

1. THE MAW (DESCARGA) · Acción · Twisted Pixel Games
2. SQUARE ENIX GAMER'S BUNDLE (DESCARGA) · Acción/Rol · Square Enix
3. THE CURSE OF NORDIC COVE (DESCARGA) · Aventura · On the Level
4. COMPANY OF HEROES COMPLETE (DESCARGA) · Estrategia · SEGA
5. OH SO FINE AND DANDY BUNDLE (DESCARGA) · Aventura · Double Fine
6. THE SIMS 3 ISLAND PARADISE LIMITED ED. · Estrategia · Electronic Arts
7. MINER WARFARE (DESCARGA) · Acción · Heartbit Interactive
8. FAR CRY 3 · Acción · Ubisoft
9. MICROSOFT FLIGHT SIM X GOLD ED. · Simulador · Microsoft
10. BATTLEFIELD 3 (DESCARGA) · Acción · Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 3ª semana de Junio de 2013.

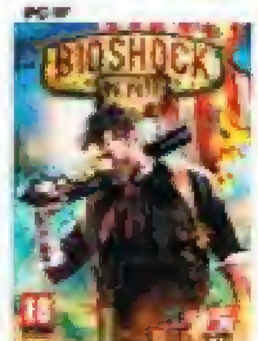
recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 BIOSHOCK INFINITE



Acción · Irrational Games / 2K · Take Two · 49,95€



«BioShock Infinite» es mucho más de lo que aparenta, con múltiples niveles de lectura, personajes increíbles y una historia alucinante. Es una obra de arte de Irrational Games.

Comentado en MM 219 · Puntuación: 98

3 METRO LAST LIGHT



Acción · 4A Games/Deep Silver · Koch Media · 49,99 €



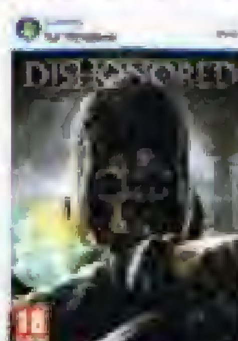
Las nuevas aventuras de Artyom en el Moscú post-nuclear dan forma a uno de los juegos de acción más alucinantes, mejor ambientados y originales que puedas encontrar.

Comentado en MM 220 · Puntuación: 96

4 DISHONORED



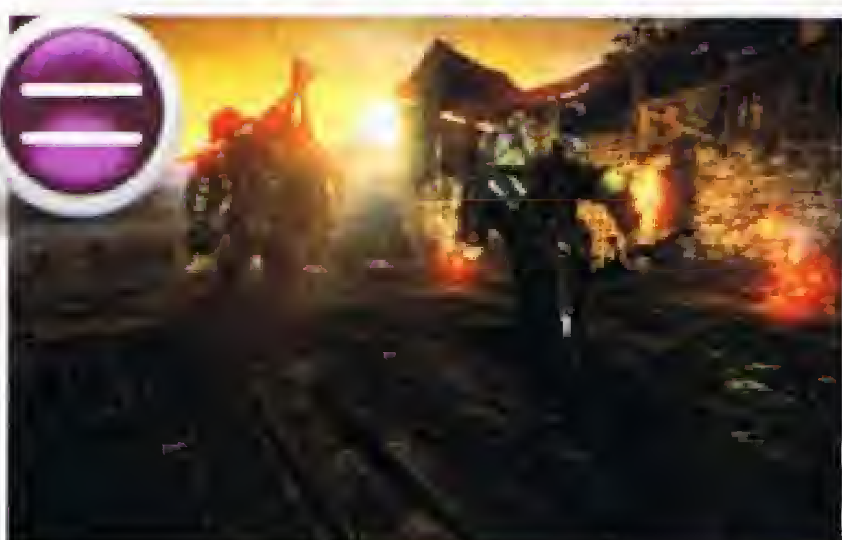
Acción/Rol · Arkane/Bethesda · Koch Media · 49,95€



El nuevo juego de Arkane es una obra de arte con una perfecta sinergía de diseño, arte y jugabilidad. Una auténtica maravilla en el género de acción, que te dejará pasmado.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

9 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



Rol/Acción · CD Projekt RED · Namco Bandai · 40,95€



Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

Comentado en MM 209 · Puntuación: 99

10 TOMB RAIDER



Acción/Aventura · Crystal Dynamics/Eidos · Koch Media · 49,95 €



El renacimiento de Lara Croft ha sido espectacular. Crystal Dynamics ha echado el resto y nos trae un nuevo comienzo de uno de los personajes más icónicos de la Historia de los videojuegos.

Comentado en MM 218 · Puntuación: 96

11 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



Rol · Bethesda Game Studios · Koch Media · 49,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

Comentado en MM 203 · Puntuación: 98

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA — STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

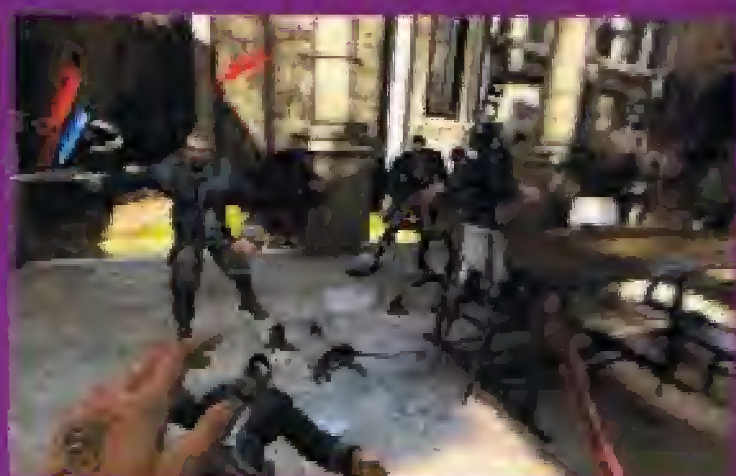


Blizzard · Activision Blizzard · 59,90€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

Comentado en MM 188 · Puntuación: 98

ACCIÓN — DISHONORED



Arkane/Bethesda · Koch Media · 49,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

AVENTURA — HOLLYWOOD MONSTERS 2



Pendulo Studios · FX · 19,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

Comentado en MM 198 · Puntuación: 93

1 COMPANY OF HEROES 2



Estrategia · Relic Entertainment
SEGA · 49,99 €



Uno de los juegos más esperados de 2013 ya ha llegado y ha cumplido con todas las expectativas que teníamos sobre él. La novedosa perspectiva de Relic sobre la Segunda Guerra Mundial, en ambientación y protagonistas, se ve arropada con un montón de detalles geniales de diseño.

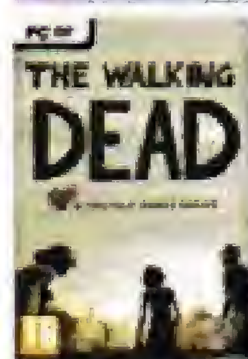
Comentado en MM 221 · Puntuación: 96



5 THE WALKING DEAD



Aventura · Telltale Games
Badland Games · 19,99 €



La adaptación a videojuego del popular cómic nos cuenta una historia paralela a la trama de Rick, pero con el mismo desgarrador tono dramático y nuevos protagonistas. ¡Es genial!

Comentado en MM 221 · Puntuación: 92

6 GRID 2



Velocidad · Codemasters Racing
Namco Bandai · 51,95 €



Codemasters ha vuelto a hacerlo con la continuación de «GRID», ofreciendo un perfecto equilibrio entre simulación y conducción deportiva con multitud de pruebas y velocidad total.

Comentado en MM 221 · Puntuación: 96

7 STARCRAFT 2 HEART OF THE SWARM



Estrategia · Blizzard
Activision Bizzard · 39,95€



La invasión Zerg está aquí. «Heart of the Swarm» se suma a «Wings of Liberty» para ampliar la experiencia de «StarCraft II» y darle un impulso a la estrategia en PC. Espectacular.

Comentado en MM 218 · Puntuación: 94

8 XCOM ENEMY UNKNOWN



Estrategia · Firaxis/2K
Take 2 · 49,95€



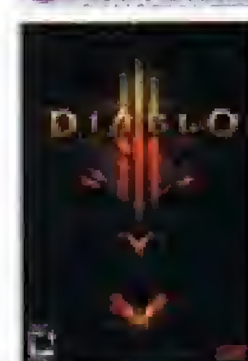
¡Si todos los remakes fueran así, estaríamos encantados de que nos llegaran por docenas! Firaxis ha superado con nota el desafío de lavar la cara a un juego mítico en PC.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 95

12 DIABLO III



Rol/Acción · Blizzard
Activision Blizzard · 59,95€



Por fin ha llegado, después de más de diez años, la nueva entrega de la serie «Diablo». ¿Ha merecido la pena la espera? ¡Sí, porque es todo lo que esperábamos y mucho más!

Comentado en MM 210 · Puntuación: 99

13 GUILD WARS 2



Rol online · ArenaNet/NC Soft
Koch Media · 54,95€



Parecía imposible que llegara un juego de rol capaz de hacer frente a «World of Warcarft», pero «Guild Wars 2» ha sorprendido a propios y extraños. Un juegazo en toda regla.

Comentado en MM 212 · Puntuación: 98

14 HITMAN ABSOLUTION



Acción · Io Interactive/EIDOS/Square Enix
Koch Media · 39,95€



La quinta entrega de «Hitman» es una auténtica joya con la que Io Interactive ha llevado a 47 a lo más alto. Un juego diseñado con mimo y con destellos de genialidad. ¡Lo necesitas!

Comentado en MM 214 · Puntuación: 98

15 REMEMBER ME



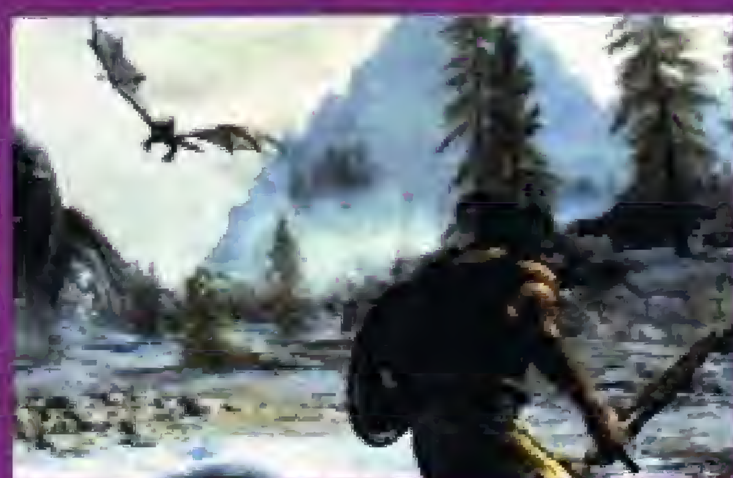
Acción/Aventura · DontNod Entertainment
Koch Media · 39,95 €



El futurista vistazo a la manipulación social de DontNod nos ofrece un juego de ciencia ficción donde el combate, las carreras y los saltos dominan la acción.

Comentado en MM 221 · Puntuación: 84

ROL



THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Bethesda · Koch Media · 49,95€

La saga de Bethesda toca techo –por ahora– con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

Comentado en MM 203 · Puntuación: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

Slighty Mad/Black Box/EA · EA · 49,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

Comeantado en MM 178 · Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

Ubisoft Romania · Ubisoft · 19,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

Comentado en MM 185 · Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 13

EA Sports · Electronic Arts · 39,95€

La serie de fútbol más popular se actualiza con un juego aun mejor que su antecesor.

Comentado en MM 214 · Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Un mes más «Enemy Unknown» se mantiene en cabeza. Parece que la llegada inminente del "otro" «XCOM» ha animado a los fans de la saga a seguir masacrando aliens...



1 XCOM ENEMY UNKNOWN
39 % de las votaciones
MM 213 · Puntuación: 95
Firaxis/2K
Take Two



2 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM
35 % de las votaciones
MM 218 · Puntuación: 94
Blizzard
Activision Blizzard



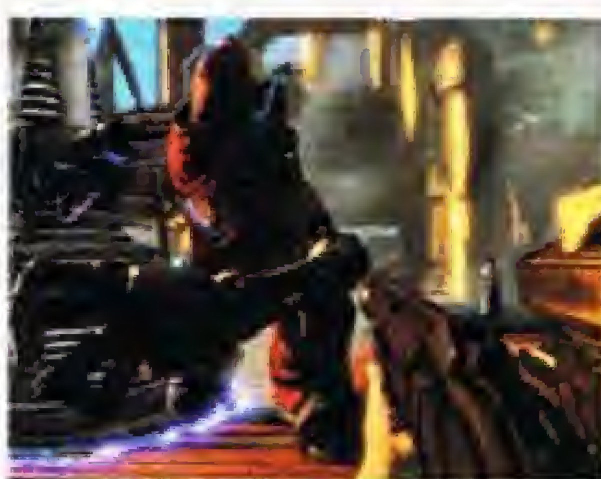
3 TW SHOGUN II
12 % de las votaciones
MM 207 · Puntuación: 94
The Creative Assembly/SEGA
SEGA

4 ALEA IACTA EST
10 % de las votaciones
MM 216 · Puntuación: 92
AGEOD
FX Interactive

5 CIVILIZATION V DIOSES Y REYES
4 % de las votaciones
MM 211 · Puntuación: 95
Firaxis/2K Games
Take 2

ACCIÓN

Se ha hecho fuerte ahí, en todo lo alto, como era de esperar. Y es que Elizabeth es mucha Elizabeth. Las aventuras en Columbia de «BioShock Infinite» os siguen encantando.



1 BIOSHOCK INFINITE
40 % de las votaciones
MM 219 · Puntuación: 98
Irrational Games/2K
Take Two



2 METRO LAST LIGHT
38 % de las votaciones
MM 220 · Puntuación: 96
4A Games/Deep Silver
Koch Media



3 DISHONORED
12 % de las votaciones
MM 213 · Puntuación: 99
Arkane/Bethesda
Koch Media

4 TOMB RAIDER
8 % de las votaciones
MM 218 · Puntuación: 96
Crystal Dynamics/Eidos/Square Enix
Kock Media

5 CALL OF DUTY BLACK OPS II
2 % de las votaciones
MM 215 · Puntuación: 98
Treyarch/Activision
Activision Blizzard

AVENTURA

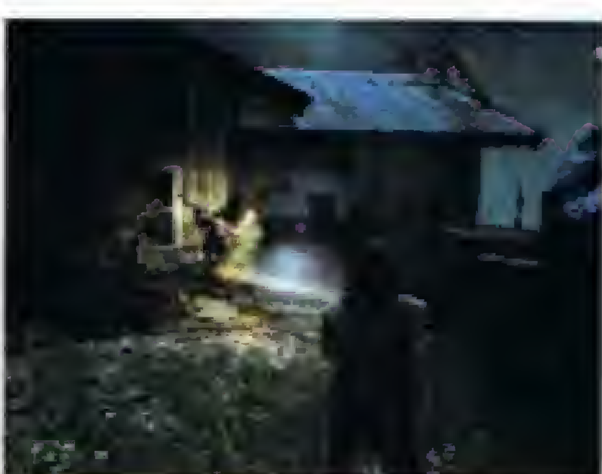
Aunque la Aventura se ha venido manteniendo tranquila los últimos meses, puede que el próximo número esté algo más agitada con la llegada de «The Walking Dead».



1 LA FUGA DE DEPONIA
38 % de las votaciones
MM 213 · Puntuación: 95
Daedalic Entertainment
FX Interactive



2 NEW YORK CRIMES
30 % de las votaciones
MM 208 · Puntuación: 90
Pendulo Studios/FX
FX Interactive



3 ALAN WAKE
22 % de las votaciones
MM 207 · Puntuación: 94
Remedy
Namco Bandai

4 LA CIUDAD PERDIDA DE ZERZURA
6 % de las votaciones
MM 211 · Puntuación: 90
Cranberry/dtp
FX Interactive

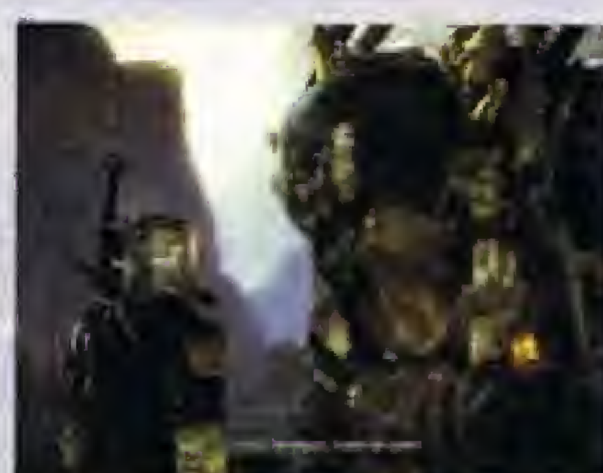
5 HOLLYWOOD MONSTERS 2
4 % de las votaciones
MM 198 · Puntuación: 93
Pendulo Studios/FX
FX Interactive

ROL

«Skyrim» intercambia puesto con Geralt, un mes más, en un baile al que los grandes del rol nos tienen habituados. Es normal, ¿a quién no le gusta pasearse por Tamriel a menudo?



1 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM
41 % de las votaciones
MM 203 · Puntuación: 98
Bethesda
Koch Media



2 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION
31 % de las votaciones
MM 209 · Puntuación: 99
CD Projekt RED
Namco Bandai



3 DIABLO III
12 % de las votaciones
MM 210 · Puntuación: 95
Blizzard
Activision Blizzard

4 TORCHLIGHT 2
10 % de las votaciones
MM 215 · Puntuación: 93
CD Projekt RED
Namco Bandai

5 MASS EFFECT 3
6 % de las votaciones
MM 207 · Puntuación: 96
BioWare/Electronic Arts
Electronic Arts

VELOCIDAD

«GRID 2» ya ha llegado pero aún no ha dado tiempo a que recoja votos. Y, mientras tanto, el podio sigue copado por los mismos y en idénticas posiciones. Veremos qué pasa en la próxima carrera...



1 NEED FOR SPEED MOST WANTED
38 % de las votaciones
MM 215 · Puntuación: 96
Criterion/Electronic Arts
Electronic Arts



2 F1 2012
26 % de las votaciones
MM 213 · Puntuación: 96
Codemasters
Namco Bandai



3 DIRT SHOWDOWN
22 % de las votaciones
MM 210 · Puntuación: 91
Codemasters
Namco Bandai

4 NEED FOR SPEED THE RUN
11 % de las votaciones
MM 204 · Puntuación: 90
Black Box/EA
EA

5 TEST DRIVE UNLIMITED 2
3 % de las votaciones
MM 195 · Puntuación: 84
Eden Games/Atari
Namco Bandai

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing, C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

Ha aguantado como un titán, pero «Flight» finalmente no ha resistido el ataque de «Silent Hunter 5», que desde el fondo ha emergido para auparse, de nuevo, a lo más alto de la tabla.



1 SILENT HUNTER 5
43 % de las votaciones
MM 185 · Puntuación: 94
Ubisoft Romania
Ubisoft



2 TAKE ON HELICOPTERS
30 % de las votaciones
MM 207 · Puntuación: 91
Bohemia Interactive/FX
FX Interactive



3 MICROSOFT FLIGHT
10 % de las votaciones
No comentado
Microsoft
Microsoft

4 RISE OF FLIGHT
10 % de las votaciones
MM 193 · Puntuación: 95
Neoqb/777 Studios/Aerosoft
Kaipioni

5 X-PLANE 8
7 % de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 86
Laminar Research
FX Interactive

DEPORTIVOS

En los deportivos no encontramos variación en los protagonistas, pero sí en los marcadores. Con una finta tremenda «NBA» ha vuelto a lanzar un triple. ¡Y ha llegado «FX Fútbol».



1 NBA 2K13
38 % de las votaciones
MM 214 · Puntuación: 96
2K Sports/2K Games
Take 2



2 FIFA 13
35 % de las votaciones
MM 214 · Puntuación: 94
EA Sports
Electronic Arts



3 PRO EVOLUTION SOCCER 2013
14 % de las votaciones
MM 213 · Puntuación: 89
Konami
Konami

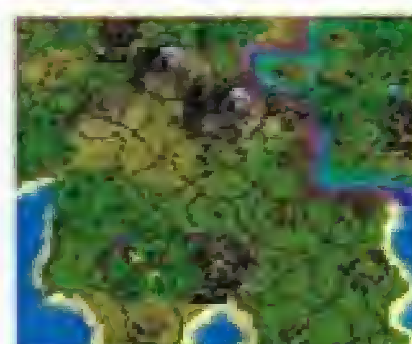
4 FX FÚTBOL
10 % de las votaciones
MM 220 · Puntuación: 88
FX Interactive
FX Interactive

5 FOOTBALL MANAGER 2013
3 % de las votaciones
MM 215 · Puntuación: 92
Sports Interactive/SEGA
SEGA

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
42% de las votaciones	34% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



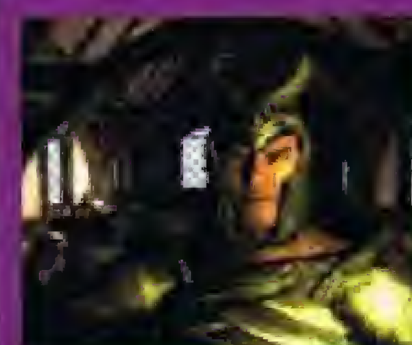
1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
52% de las votaciones	30% de las votaciones	18% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
42% de las votaciones	30% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
50% de las votaciones	26% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



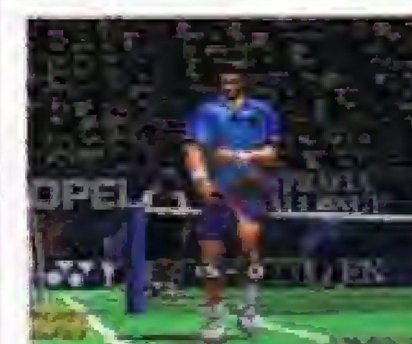
1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
46% de las votaciones	32% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
56% de las votaciones	30% de las votaciones	14% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
46% de las votaciones	36% de las votaciones	18 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

Conviértete en el héroe de tus juegos

¿Quieres lucir los espectaculares atuendos de tus héroes favoritos en los juegos? No podrás comprarlos, ni te los hacen a medida, pero sí puedes creártelos tú mismo invirtiendo un poco de dinero, paciencia y trabajo. ¿Te animas? ¡Síguenos!





El cosplay de videojuegos es un hobby que ha ido ganando popularidad a medida que los personajes se han hecho más definidos, detallados y, sobre todo, más famosos. Los aficionados más pasionales dedican muchas horas a conseguir que sus trajes tengan la apariencia más realista y cercana a ello. ¿Para quién no resulta tentador encarnar a su héroe favorito pudiendo lucir su característico atuendo?

Así que aquí, de la mano de la "cosplayer" **Shanoa Nebulaluben,** te mostramos cómo puedes iniciarte en la práctica artesanal del cosplay. Tomamos como ejemplo "su" Tali de «Mass Effect». Nos cuenta algunos de sus trucos más valiosos.



Shanoa: El cosplay, en efecto, permite encarnar personajes de ficción y está viviendo una época de gran popularidad, tanto por la adhesión de nuevos aficionados como por la aceptación de la comunidad "gamer". Uno de los grandes atractivos de este hobby es su carácter artesanal.

¡Házlo tú mismo!

Como cosplayer, ocuparme de esta labor es para mí lo más gratificante. Conforme he ido haciendo cosplays, he aprendido a perfeccionar la técnica. Mientras tanto, la comunidad cosplayer se ha ido volviendo más abierta y colaborativa, en cuanto a mostrar sus procesos se refiere. A mí también me gusta participar de ello, y ese es el sentido de este tutorial. ¿Me acompañas?

MATERIALES Y HERRAMIENTAS



- **Unos cuantos rollos de cinta americana** (entre 6 y 10)
- **Un par de rollos de plástico de cocina**
- **Guata** (entre 5 y 7 metros)
- **Cartón**
- **Tijeras**



PASO 1 LAS PROPIEDADES DE LA CINTA AMERICANA

Uno de los retos a los que un cosplayer novato –y no tan novato– debe enfrentarse, es a sacar patrones o moldes para que, eventualmente, las prendas o armaduras que modele se adapten bien a su cuerpo. Normalmente lo primero que hacemos es buscar libros de patronaje... Con la consecuente frustración que supone, casi siempre, no entender prácticamente nada de lo que explican. Pero para eso, amigos, existe la maravillosa, glamurosa y espectacularmente fiable técnica de: ¡La cinta americana!

Lo mejor es que además resulta muy económica. Consiste en aprovechar las propiedades que tiene este tipo de cinta para ceñirse al cuerpo y de mantener después su forma, una vez queda separada de nuestra anatomía. Así podremos hacer patrones o réplicas de diversas partes del cuerpo, –u otras formas– para poder trabajar cómodamente sobre ellas, sin necesidad de tener nociones sobre la creación textil de patrones.



PASO 2 MODELADO DEL MANIQUÍ

Una vez echamos mano de la versátil cinta americana ya podemos ponernos manos a la obra. Comenzaremos por el modelado de un maniquí que servirá de base para el torso de nuestro cosplay. El maniquí es un elemento tremendamente útil y de hecho imprescindible en la mayoría de las creaciones de cosplay artesanales. Os lo dice alguien que hizo sus primeros cosplays cortando las telas directamente sobre su maniquí porque no tenía ni idea de tomar medidas, ni de nada absolutamente. Pero permite obtener una base para empezar con resultados satisfactorios.



1 Lo primero es envolver al modelo (tú) con el plástico de cocina. Ha de ir desde el cuello hasta la cadera baja más o menos, dejando hueco para los brazos. Es recomendable que la persona a envolver lleve ropa vieja o en desuso porque hay riesgo de que se estropee.



2 Después hay que ir colocando tiras de cinta americana sobre las áreas tapadas con el plástico. Es mucho mejor poner tiras cortas, de unos 20 cm., que ir enrollando desordenadamente, ya que así se adapta mejor al cuerpo y se consigue más rigidez.



3 Luego hay que cortar con cuidado a lo largo de la espalda para separar la envoltura de cinta y plástico.



4 Una vez retirada la envoltura del cuerpo, hay que volver a cerrar el corte de la espalda con más cinta. Se deben cubrir también las aberturas de los brazos y el cuello, intentando mantener la forma lo mejor posible.



5 Rellena con guata el molde. Cuanto más apretada quede, mejor. El maniquí debe quedar muy compacto, así que es recomendable añadir una tira de cartón de unos 10 cm. de ancho en la cintura baja, para que mantenga la forma.



6 Después, coloca la base del maniquí sobre un cartón y dibuja su silueta de la sección. De esta forma podrás hacer una tapa para que no se salga el relleno. Ciérrala empleando más tiras de cinta americana.



7 ¡Y ya está, maniquí terminado! De esta forma tan sencilla y casera podemos tener nuestro propio maniquí totalmente adaptado a nuestras medidas. El proceso no te llevará más de un par de horas.



PASO 3 DETALLES CON MOLDES DE PLANOS

Esta técnica puede utilizarse también para sacar moldes de cualquier otra parte del cuerpo, incluída la cabeza, siempre y cuando dejemos un agujero en la nariz para que, quien nos haga de modelo, pueda respirar, poniéndole también una diadema de cartón antes del plástico para poder cortar sin estropear el pelo.

Sabiendo esto, también podemos aprovechar las propiedades de la cinta adhesiva para sacar patrones. Simplemente tenemos que hacer lo mismo; pero, en vez de rellenarlo como una almohada, dibujando y recortando las piezas resultantes. Sin embargo, para hacer patrones lo más recomendable es utilizar cinta de carrocero porque tiene una superficie más apta para dibujar sobre ella.

Hay que tener en cuenta que los patrones resultantes deben ser planos. Así podremos pasarlos a cualquier material que queramos utilizar para hacer la pieza final (ya sea goma eva, espuma, pvc, cartón, tela...). Si resulta que dibujas la pieza completa sobre la parte del cuerpo que sea, la recortas y no sale un molde claramente plano, deberás recortar estratégicamente, de modo que salgan piezas lo más lisas posibles que después tendrás que unir.

Aquí os muestro como ejemplo un adorno que hicimos para el espaldar de una armadura de Tali.



1 Envuelve a la persona que haga de modelo, primero en plástico y luego con cinta de carrocero.



2 Dibuja la forma de la pieza de armadura que quieres reproducir sobre la cinta y recórtala.



3 Pasa el patrón al material deseado. En este caso, un termoplástico.

PASO 4 MOLDES DE PLANOS PARA PARTES DE ARMADURA

Otro ejemplo que os podemos enseñar es la construcción de hombreras de armadura. En este ejemplo confeccioné, junto a mi compañero, un juego con goma eva. Lo hicimos sobre una matriz de madera y poliestireno (PS) que habíamos hecho previamente a tal efecto. Aquí podréis ver a qué nos referimos cuando decimos que hay que sacar patrones en plano.



1 Envolver el molde con plástico y forrarlo con cinta de carrocero.



2 Retirar la cubierta de cinta manteniendo la forma 3D.



3 Cortar la cinta en gajos para obtener patrones planos.



4 Pasar los patrones al material con el que vayamos a hacer la pieza, utilizándolos como plantilla. En este caso utilizamos goma tipo eva de 5 mm. de grosor.



5 Para devolverle la forma final en 3D hay que unir los gajos de goma eva con pegamento termofusible.





Inteligencia Artificial y desarrollo de personajes

¿Eres humano... o eres una máquina?

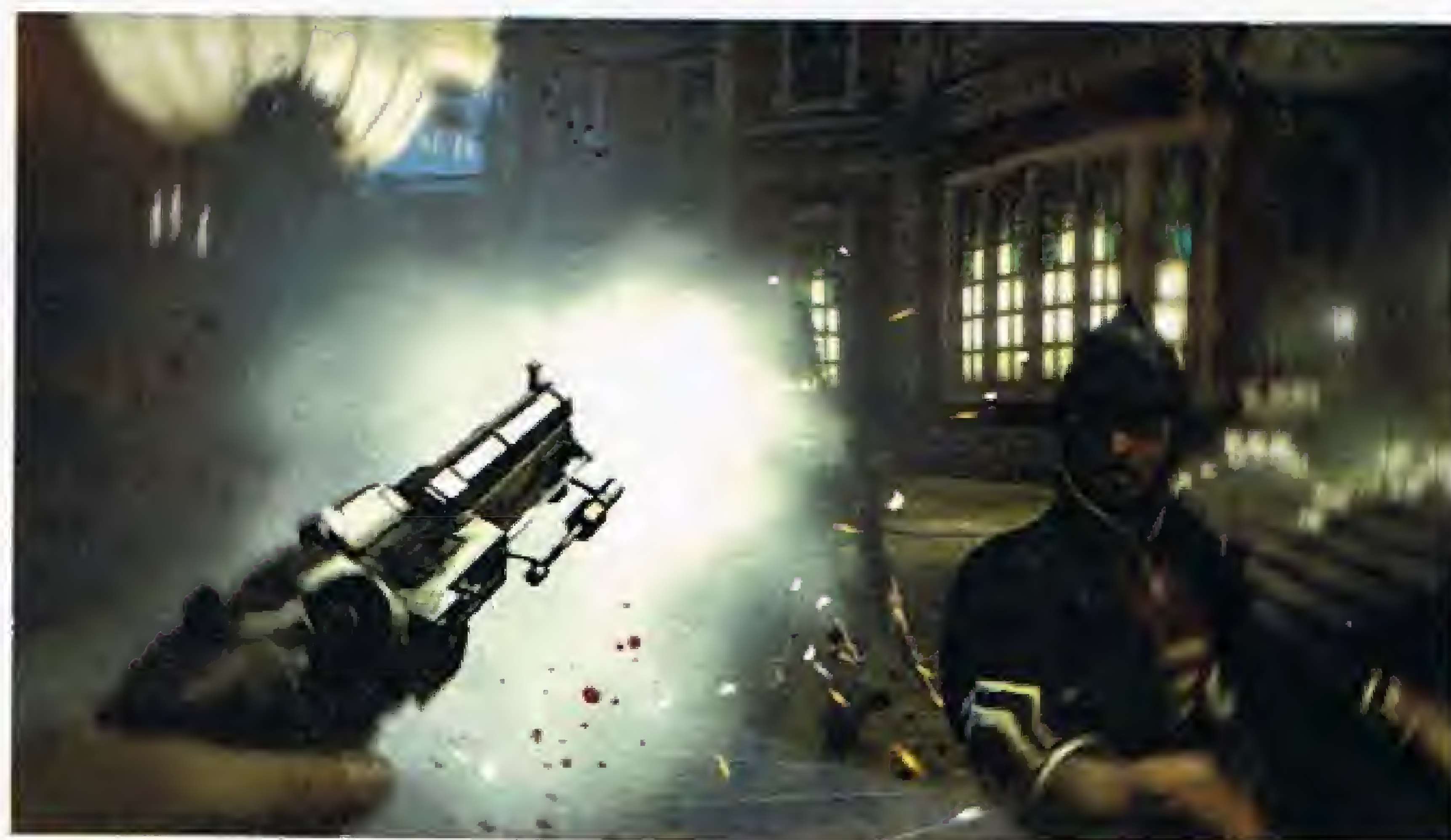
Dotar a un personaje de comportamiento y de respuesta ante un jugador es uno de los mayores retos en el desarrollo de un videojuego y una de las áreas más vanguardistas de la Ingeniería. ¡Se trata de la Inteligencia Artificial!

En los últimos números de "El Taller" hemos abordado, de la mano de U-tad, –el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital– un conjunto de temas que constituyen nuevas vías de investigación y desarrollo en el mundo de los videojuegos.

En este número nos acercamos al apasionante mundo de la Inteligencia Artificial aplicada al desarrollo de personajes de videojuegos. Un área que cada año gana mayor relevancia en la experiencia de juego y que está directamente relacionada con aspectos como las reglas de funcionamiento, la mecánica, el guión y la verosimilitud de los personajes y en definitiva, con la calidad global del programa. Pero, ¿cómo se aplica la Inteligencia Artificial en el desarrollo de los personajes de un videojuego? ¿Puede un ordenador jugar como un ser humano?

Personajes no jugables

Los bots o NPC (Non-Player Characters) son personajes de videojuego completamente controlados por programas de ordenador. En la programación de estos personajes el gran reto



«Dishonored» es uno de los mejores ejemplos de IA aplicada a personajes. La reacciones lógicas de los enemigos y la agudeza de sus sentidos vienen de ahí.

AGENTES Y MULTITUDES EN «HITMAN ABSOLUTION»





La secuela de la franquicia «Hitman», desarrollada por IO Interactive, cuenta con una de las mejores implementaciones de personajes no jugadores. Usan una nueva tecnología de aprendizaje por refuerzo para el control de la animación y un razonamiento basado en una matriz, inspirado en la tecnología de «Killzone».

Además, «Hitman Abosolution» cuenta con un realismo espectacular en la recreación de comportamientos de masas. Para ello usa una tecnología de simulación de multitudes que permite integrar a estos personajes en el juego, creando obstáculos, obstruyendo la visión y respondiendo al ataque con armas de fuego de forma realista.





no es que jueguen mejor que los humanos, sino que su comportamiento se parezca lo máximo posible al comportamiento típico de un humano –incluyendo sus fallos y debilidades–, de forma que la experiencia de juego sea más atractiva para los usuarios.

Los bots con comportamientos más realistas son muy interesantes para la industria del videojuego, ya que preferimos jugar contra oponentes con personalidad, cuyas reacciones nos sorprendan y que también cometan errores de vez en cuando.



La IA de «Mass Effect 3» destaca, sobre todo, en las respuestas de los miembros de tu escuadra, que acatan tus órdenes dentro de lo posible y "razonable".



Los comportamientos a los que enfrentas en «Max Payne 3» son los de capos muy "humanos". Se agazapan, te esperan, se coordinan... Pero también se ponen nerviosos y se asustan.



El Test de Turing

El desarrollo de estas herramientas en el diseño de personajes se basa en el gran reto de la Inteligencia Artificial: el test de Turing. Este test es una prueba propuesta por Alan Turing para demostrar la existencia de inteligencia en una máquina y fue expuesto en 1950 en un artículo titulado "Computing Machinery and Intelligence" publicado en la revista Mind. El test de Turing se fundamenta en la hipótesis positivista de que si una máquina se comporta en todos los aspectos como inteligente, entonces debe ser inteligente. Basándose en esta



Las demostraciones de «ArmA III» en E3 2013 han dejado claro que la IA sigue siendo una de las claves en la saga de acción táctica y simulación.



«Battlefield 3» ya no emplea los bots tanto como sus predecesores, pero el comportamiento de los personajes aún es crucial en la campaña individual.



Los personajes de «Bioshock Infinite» recrean una inteligencia con distintas personalidades, con factores de locura, desesperación y urgencia.



«Borderlands 2» es en la actualidad uno de los juegos con mejor IA. De otro modo, la campaña cooperativa frente a bots no sería tan formidable.



Los juegos de acción multijugador como «Black Ops II» hacen posible el entrenamiento con bots cada vez más difíciles de diferenciar de los humanos.

ASTUCIA Y DEMENCIA EN «FAR CRY 3»





El videojuego que desarrolló Ubisoft Montreal en 2012 no levantó, de entrada, demasiadas expectativas. Pero este «Far Cry» pronto demostró ser un juego único y más cercano al primer título de la saga. De hecho, se ha convertido en un éxito en todas las plataformas para las que ha sido comercializado.

Ubisoft tenía en su agenda reaccionar a las críticas sobre la IA de los personajes de «Far Cry 2». En la tercera entrega de la saga los enemigos pueden aparecer desde cualquier lugar, reaccionar a nuestros envites de una manera más lógica y, en definitiva, afrontar los ataques con una inusitada soltura. ¡No apto para despistados! Pero además de ser más astutos, también son más humanos. Los verás envalentonarse, retroceder si están en desventaja, ponerse a cubierto o caer presas del pánico.





Alan Turing fue uno de los mayores genios matemáticos del Siglo XX y un pionero en la ciencia de la computación.

prueba, todos los años se celebra el Premio Loebner (USA) en busca de encontrar una Inteligencia Artificial (máquina) que supere el test de Turing. El concurso consiste en que un juez humano se enfrente a dos pantallas de ordenador, una de ellas que se encuentra bajo el control de un ordenador y la otra bajo el control de un humano. El juez plantea preguntas a las dos pantallas y recibe respuestas. En base a las respuestas, el juez debe decidir qué pantalla es la controlada por el ser humano y cuál es la controlada por el programa de ordenador. ¿Serías capaz de descubrirlo?

Esta teoría podemos encontrarla en otras disciplinas de investigación actuales vinculadas a la interacción hombre-máquina como pueden ser los "captchas", algunas herramientas de comercio electrónico, de control del tráfico aéreo o de minería de datos. Los "captchas" (esas imágenes con letras difíciles de leer que nos piden las páginas web para registrarnos) son en realidad ejemplos de test de Turing inverso, donde se intercambian los papeles: la máquina (la página web) actúa de juez e intenta descubrir si el usuario es un humano o no, para así evitar registros automáticos de bots que luego generan spam.

IA y humanización

En el caso de los videojuegos el test se realiza dentro del propio juego y el juez tiene que discernir si los personajes que aparecen en pantalla son otros jugadores humanos o bots. A diferencia del test de Turing original, en el que el juez se basa en la conver-

2K BOTPRIZE, DUELOS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

El prestigioso concurso 2K BotPrize plantea el siguiente reto: diseñar un programa (bot) que pueda jugar convincentemente como lo haría una persona real. Para ello, humanos y programas se enfrentan en varias tandas de batallas campales, o «DeathMatches», en el videojuego de acción «Unreal Tournament 2004». Durante las partidas y en tiempo real, cada jugador juzga, si se está enfrentando con un humano o un bot. Para ganar el primer premio, un programa ha de ser capaz de alcanzar o superar el 50% de "humanidad". Raúl Arrabales que formaba parte del equipo ConsciousRobots y es responsable del Área de Ingeniería de U-tad, ganó el concurso 2K BotPrize en 2010. Arrabales y su compañero Jorge Muñoz, consiguieron el premio por la programación del bot que obtuvo el mejor resultado: un 31,8% de humanidad.





EL EXPERTO



Raúl Arrabales Moreno

Para la elaboración de este Taller, Raúl Arrabales nos ayudó a definir en qué consisten los bots o Non-Player Characters y su importancia en el desarrollo de videojuegos y la mejora de la experiencia de juego.

- **Raúl Arrabales Moreno** es Responsable del Área de Ingeniería de U-tad. Además es **profesor en el Grado en Ingeniería** en desarrollo de contenidos digitales y en los programas de Experto en Big data y Cloud computing del Centro Universitario pionero en titulaciones para la economía digital.
- Es Ingeniero en Informática, **Doctor en Inteligencia Artificial y MBA**. Ha publicado más de 40 trabajos internacionales sobre Conciencia Artificial y Robótica Cognitiva.
- Colabora en diversos proyectos de investigación relacionados con la Inteligencia Artificial. En este ámbito, Arrabales ha destacado como **ganador** de la competición internacional **2K BotPrize en 2010**.

PARA CREAR UNA IA SE EMPLEAN VARIABLES TAN HUMANAS COMO LOS ESTADOS DE ÁNIMO

sación que mantiene por medio de un sistema de chat para tomar su decisión, en un videojuego el juicio sobre la "humanidad" de un personaje se basa en otros aspectos. Por ejemplo, los jueces humanos suelen fijarse en la destreza de los jugadores, el tipo de errores que cometen (o los que no cometen), los movimientos que realizan por las diferentes zonas de un escenario, etc.

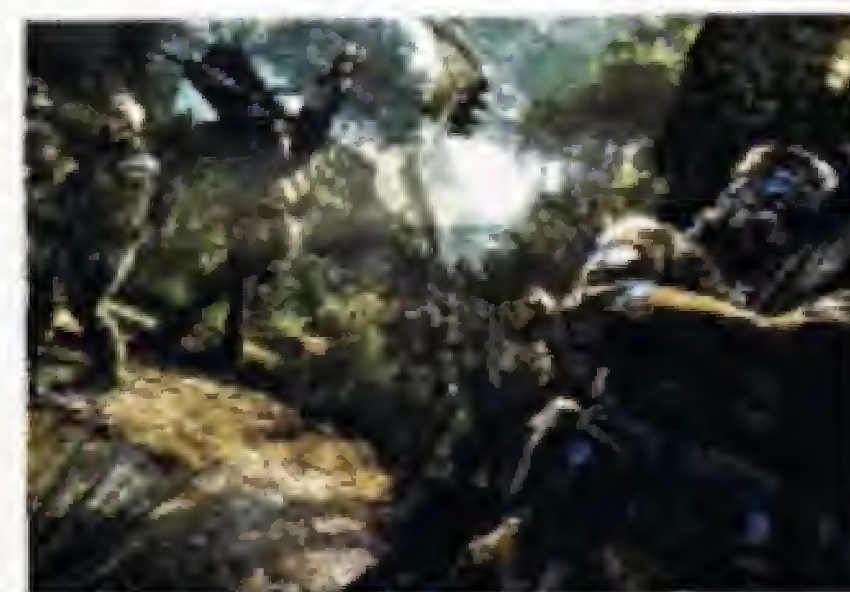
Para lograr resultados realistas en el comportamiento autónomo de los NPC, los ingenieros usan diversas técnicas de IA. Por ejemplo, se usan programas para reflejar los diferentes estados de ánimo por los que puede pasar un personaje, árboles de decisión para intentar que la toma de decisiones del personaje se parezca a la de un humano en la misma situación o algoritmos de cálculo de caminos óptimos en grafos para dirigir el movimiento del personaje por un entorno dado.

Demanda profesional

Algunos de los videojuegos que mejores resultados han tenido a este respecto en los últimos años son «Hitman Absolution», «Far Cry 3», «Mass Effect 3», «Dishonored», «FIFA 13» o «Max Payne 3».

Uno de los retos que se plantea el sector de los videojuegos en la actualidad consiste en conseguir profesionales cualificados en el ámbito de la Inteligencia Artificial. En este sentido, Grados como el que ofrece U-tad en Ingeniería en desarrollo de contenidos digitales, que permite la especialización en este campo, provee a la industria de los videojuegos de especialistas en Inteligencia Artificial aplicable a múltiples campos.

En un futuro próximo los desarrollos de I+D+i en esta área permitirán que tengamos agentes artificiales cada vez más inteligentes en los nuevos productos de la economía digital: personajes virtuales de atención al cliente en la web, presentadores virtuales de noticias o tutores virtuales en aplicaciones de gamificación, entre otros.



La IA era uno de los aspectos más flojos del anterior, pero en «Crysis 3» la cosa, aún lejos de ser perfecta, ha mejorado bastante. La influencia de la IA en un juego suele ser muy determinante.



zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

La locura del E3 nos ha mantenido pegados al teclado durante este mes... Tras recibir a nuestro corresponsal e intercambiar impresiones, hemos podido hacernos una idea de lo que nos depara el futuro, como habéis podido comprobar tanto en nuestra web como en este mismo número. Desde luego, hemos descartado muchos títulos, pero aquellos con los que nos quedamos, son los que van a merecer la pena... Y esperamos que confíes en nuestra franqueza, aunque no compartas totalmente nuetros criterios.

De vuelta a la realidad, retomamos nuestra rutina en Micromania.es para ofreceros nuevos especiales, análisis de tecnología, recopilaciones retro... ¡Y mientras tanto, ya estamos preparando el número de Agosto!

facebook.com/revistamicromania

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES

COMPANY OF HEROES 2



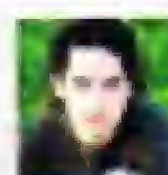


Los chicos de Relic Entertainment sí que saben hacer juegos de estrategia en tiempo real. Si el primer «Company of Heroes» era más que jugable y vigente hasta hace poco, esta nueva entrega nos ofrece batallas y más espectáculo. El giro al Frente del Este de la Segunda Guerra Mundial, donde tuvieron lugar las batallas más encarnizadas con blindados y tropas de infatería ha resultado un gran acierto y la recreación del teatro de operaciones no puede ser más fidedigna... Pero lo mejor de «Company of Heroes 2» es lo que olvidan algunos juegos de estrategia... Y es que es extremadamente divertido y engancha desde el principio. ¡Una gran victoria, señores!

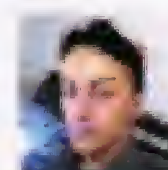
EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



David Ruiz Me encanta la página (web)... Estaría bien que pusierais una sección de guías de juegos de PC o emuladores al día.
30 de mayo a la(s) 22:30



Juan Bermejo Yo le añadiría, una zona de descarga de parches y mods de juegos, trucos, reportajes en vídeo de las ferias o estudios que visitáis... Ah, y un buen artículo sobre si merece la pena instalar una tarjeta de sonido o si los chips de sonido integrados dan buen resultado.
3 de junio a la(s) 11:38



Manuearl J Hickey Estoy por escribir aquí mi lista de juegos para 2013/2014. Tenemos más novedades que las otras plataformas y además muy variadas, incluídas exclusivas, así que, lo normal es pensar que algunos de los mejores juegos serán finalmente y como es tradición, juegos de PC. [...] El porcentaje de juegos en PC sobre el total es muy bueno. [...].



Micromanía: Vuestras sugerencias son muy bien recibidas y en ellas encontramos estupendas ideas... Algunas ya contempladas y otras no. De momento, procuramos centrarnos en lo que hay, pero no descartamos nada. Esperamos dar, al menos modestamente, una respuesta a vuestras solicitudes. En cuanto a la reflexión de Manuearl J Hickey sobre el E3, compartimos tu visión.

MICROENCUESTA

LO MEJOR DEL E3 2013

La Electronic Entertainment Expo de 2013 tenía mucho que mostrar. Estaba claro que las nuevas consolas PlayStation 4 y Xbox One iban a gozar del máximo protagonismo, pero en PC hemos tenido grandes sorpresas y una sensación de gran presencia, aunque desde una segunda línea. Para ti, ¿qué ha sido lo mejor?

1. Que el PC demuestra su fortaleza y sigue siendo la plataforma tecnológicamente más avanzada.
2. Las novedades como «TitanFall», «The Crew», «Mirror's Edge 2», «Metal Gear Solid V»...
3. La puesta de largo de los ya esperados «The Witcher 3», «Thief», «Battlefield 4», «Watch Dogs».



No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

DESCARGAS «CRY OF FEAR»

VUELVE A TEMER LO OSCURO

«Cry of Fear» es uno de los títulos de acción y terror más premiados y con mayor proyección del momento.



El protagonista de «Cry of Fear» tiene que adentrarse en la oscuridad para recuperar su memoria y ver qué le ha pasado.



El mod incluye herramientas de desarrollo para que cada jugador pueda crear sus propios niveles.

Diseñado originalmente como una modificación de «Half-Life 2», el desarrollo independiente «Cry of Fear» ha ido ganando en complejidad hasta convertirse en un juego completo con la acción y terror psicológico como eje principal en su mecánica de juego.

«Cry of Fear» narra las aventuras y desventuras de un adolescente que un buen día despierta en un callejón oscuro sin saber muy bien cómo ha llegado hasta allí. Para colmo de males, el pueblo donde se encuentra ha sido invadido por unas criaturas de pesadilla. ¿De dónde han salido? ¿Qué está ocurriendo? Esas serán algunas de las preguntas que deberá responder mientras explora sus alrededores y se enfrenta a esas extrañas criaturas empleando cualquier arma a la que pueda echar mano.



Mucho juego

Partiendo de ahí, se despliega en una espectacular campaña de más de ocho horas de duración en que se respira una atmósfera terrorífica. El juego incluye una banda sonora original de casi cinco horas de duración, varios finales diferentes, zonas desbloqueables que se abrirán tras acabar la historia principal y localización al Castellano. Además, para aquellos que se atrevan, también se han incluido varias herramientas de desarrollo para crear más retos.

Éxito en las sombras

«Cry of Fear» es un juego que ya ha enganchado a muchos jugadores de todo el mundo sumando numerosas recomendaciones. Y si prefieres pasar el mal trago en compañía, también es posible jugar la campaña en modo cooperativo, con un máximo de cuatro jugadores. Y es que, ya se sabe, como ocurre con las películas de terror, siempre es mejor afrontar los momentos más escalofriantes en compañía.

Lo tienes en: **www.cry-of-fear.com** y **moddb.com/games/cry-of-fear**

¡EXTRAS!

ATLAS Y P-BODY

COMPRAS «PORTAL 2»

Para los fans de «Portal 2», las figuras articuladas de los robots Atlas y P-Body que protagonizan el modo cooperativo en el juego, son piezas de coleccionismo muy tentadoras. Hechas por ThreeA, Atlas mide 28 cm y P-Body 30 cm. Se pueden comprar por 220 € cada una, (44 € la reserva) y saldrán a la venta en Noviembre.

www.vistoenpantalla.com



TORRETA DEFENSIVA PARA TU PC

COMPRAS «PORTAL 2»

Más asequibles son las "sentry turrets" que tanta lata te han dado en «Portal 2». ¿A que gustaría tener una? Su réplica en miniatura está a la venta por 49,95 $. Mide 20 cm y se conecta a USB. Si detecta movimiento, se abre y emite varias frases de advertencia y reaccionan si son derribadas.

www.amazon.com



MODS EN DESCARGA

«L4D2» EN CHERNÓBIL



"DNIEPR" es una campaña para «Left 4 Dead 2» que nos permite enfrentarnos a nuevas oleadas de zombis en una zona completamente nueva: Chernóbil y la ciudad abandonada de Pripiat. Además de recrear esas áreas con todo lujo de detalles, el mod incluye más de 200 nuevos modelos, 400 texturas y una banda sonora compuesta exclusivamente para la ocasión.

Lo encontrarás en: www.elseware-experience.com/dniepr/

«HL2» CON LOS REBELDES



"Station 51" es un mod individual que nos traslada de nuevo al mundo de «Half-Life 2: Episodio 2» y a la guerra entre la Alianza y los rebeldes. Como uno de los combatientes rebeldes, tu objetivo en este caso será escapar de las fuerzas de la Alianza mientras intentas llegar al puesto de avanzada más próximo, donde estarás a salvo. ¿Te crees capaz de conseguirlo?

Lo encontrarás en: www.moddb.com/mods/station-51

«CRYSIS» AMPLIADO



Si quieres dar un buen lavado de cara a tu «Crysis», entonces no te pierdas el mod "Crysis Expanded", que permite modificar todos los aspectos gráficos del juego para conseguir una calidad asombrosa, más propia de la época actual. El mod añade nuevas texturas, efectos, luces dinámicas, partículas y todo lo que se te ocurra. Hasta incluye nuev fauna.

Lo encontrarás en: www.crydev.net/viewtopic.php?f=277&t=106000

ACTUALIDAD » «WARGAME: AIRLAND BATTLE»

¡HA ESTALLADO LA TERCERA GUERRA MUNDIAL!

«Wargame: Airland Battle» te lleva a los años 80 para ponerte al frente de la OTAN o el Pacto de Varsovia en una guerra total.



Eugene Systems, los creadores de «R.U.S.E.» y «Wargame: European Escalation», continúan ahondando en el género de la estrategia bélica. En esta ocasión, la novedad es «Wargame: Airland Battle» una nueva entrega basada en las mismas claves que su antecesor: calidad técnica y realismo histórico, aunque en un escenario de ficción.

Adiós a la Guerra Fría

Estamos en el año 1985 cuando un incidente en Corea del Norte desata la tan temida Tercera Guerra Mundial. Los aliados de la OTAN se enfrentan a los firmantes del Pacto de Varsovia. En total, 12 naciones implicadas en el conflicto y 350 unidades recreadas con riguroso realismo.



Los aviones abren nuevas posibilidades estratégicas. Puedes equiparlos con armamento estándar, cabezas nucleares tácticas y disruptores electrónicos.



La precisión histórica es exhaustiva. Así habría sido una IIIª Guerra Mundial en los 80.

La campaña se desarrolla, al igual que en la serie «Total War», con un mapa táctico por turnos en el que tomamos las decisiones a gran escala y con batallas en tiempo real. Las misiones son muy variadas, y no sólo en lo que a la diversidad de entornos urbanos y agrestes se refiere, sino también por los objetivos a completar, tales como el reconocimiento, establecer líneas de suministros, y conquistar zonas especiales que otorgan puntos para pedir refuerzos.

Tácticas en compañía

En cuanto al multijugador, admite la participación de hasta 20 contendientes, y además de los modos habituales de escaramuza, también permite afrontar la campaña, con los jugadores divididos o unidos en el mismo bando. Virtudes todas éstas que, junto con sus cuidados gráficos y su grado de realismo superior a lo que se suele encontrar en el género, hacen de «Wargame: Airland Battle» un juego muy interesante con los textos traducidos a nuestro idioma. Más información en **www.wargame-ab.com**

¡DLCS EN DESCARGA!

PARQUES DE ATRACCIONES PARA «SIMCITY»



Tras unos cuantos paquetes de contenido menores que introducían temas de ciudades europeas, «SimCity» acaba de estrenar su primer DLC de gran alcance: «Amusement Park». Los habitantes de tu urbe agradecerán que les construyas un parque de atracciones en el que distraerse de la rutina diaria. Podrás configurarlo a tu gusto añadiendo un montón de infraestructuras, desde montañas rusas, lanzaderas y tiovivos hasta pistas de karting. Ideal también para atraer turistas a tu ciudad.

» **Más información en: www.simcity.com/es_ES**

MAGIA Y DRAGONES EN «LOS SIMS 3»



Todavía estamos descubriendo los escenarios y actividades de «Aventuras en la isla», cuando «Los Sims 3» van y reciben otro paquete más de contenido. Éste se llama «Dragon Valley», y está indicado para los amantes de la magia y los mundos de fantasía medieval, ya que te traslada a un pueblo élfico amenazado por los dragones. Pero también hay dragones buenos, y puedes adoptar a uno como mascota. Viene en dos versiones: la estándar, que incluye las mascotas Dragón Rojo y Dragón verde y el pueblo élfico, y la gold, que además añade las Tierras Celtas.

» **Más información en: es.thesims3.com**

¡EXTRAS!

DIRIGE UNA COMPAÑÍA DE VIDEOJUEGOS

» DESCARGAS » «GAME DEV TYCOON»



El estudio independiente Greenheart Games ha creado un juego de estrategia de lo más atractivo: «Game Dev Tycoon». Como su nombre indica, se trata de dirigir un estudio de desarrollo de videojuegos. Si te bajas la versión pirata que ha sido creada por el propio estudio, aprenderás una lección inolvidable.

Más información en: www.greenheartgames.com

MÁS JUGUETES DE LOS PÁJAROS DE ROVIO

» COMPRAS » JENGA DE «ANGRY BIRDS: STAR WARS»



Han pasado tres años desde su aparición, y los pájaros enfadados de Rovio siguen en la cresta de la ola. Recientemente hemos sabido que su película de animación llegará en julio de 2016... Por ahora, mira las jengas del reciente crossover con «Star Wars». Hay un montón, y son a cada cual más loca y divertida: con forma del casco de Darth Vader, con forma de TIE Fighter, con forma de Estrella de la Muerte, con forma de AT-AT, o las más modestas por precio y tamaño, ambientadas en Tatooine y en el mundo helado de Hoth.

www.hasbro.com/starwars/es_ES/angrybirds.cfm

ACTUALIDAD » «TAKE ON: MARS»

MISIÓN CIENTÍFICA EN EL PLANETA ROJO

Bohemia Interactive ha presentado en la serie «Take On», un interesantísimo proyecto que nos llevará a explorar Marte.


La simulación promete ser fidedigna en misiones, el control y las averías a las nos vamos a tener que enfrentar.

A pocos días de la celebración del E3 2013, los estudios de Bohemia anunció su nuevo simulador «Take On: Mars» y, después, aprovechó su presencia en la feria para mostrarlo por primera vez, junto al esperado «ArmA III». Hasta ahora, la serie se «Take On» se había centrado en el pilotaje de helicópteros, con una entrega lanzada por FX Interactive. Así pues, este nuevo «Take On» para explorar Marte es una grata y refrescante sorpresa. Está previsto para su salida durante 2013.

Tu programa espacial

«Take On: Mars» nos pondrá al frente de un programa espacial para la exploración de Marte, gestionando los presupuestos y el desarrollo de tecnologías. Pero, sobre todo, nos permitirá manejar a distancia toda clase de vehículos teledirigidos con misiones científicas, de recogida de muestras y de exploración. Si te atrae la idea, no te pierdas los vídeos de la web oficial: **mars.takeonthegame.com**


La recreación parece muy realista en aspectos como la física y los gráficos.

TITULAR APOYO

«UH-1H HUEY» DESPEGA



Ya está disponible el simulador DCS del helicóptero UH-1H. Es una pre reserva en realidad, pero con ella tienes ya acceso a la versión beta. El precio final del simulador es de 49,99 $.
» **digitalcombatsimulator.com**

«RISE OF FLIGHT» EN STEAM



El genial simulador de la Primera Guerra Mundial «Rise of Flight» se prepara para su lanzamiento en Steam. Lo hará con la edición Channel Battles que es la más actualizada y completa. ¡Atento!
» **riseofflight.com**

AVENTURA

ACTUALIDAD » JUEGOS ESPAÑOLES

EL GATO SE VUELVE LEÓN

Tras un primer intento, la aventura episódica española «AR-K» se ha lanzado al vacío apostándolo todo... ¡Y ha triunfado!

El primer capítulo de «AR-K», llamado «Sexo, Mentiras y Trabajos de Clase» –descárgalo gratis en su web– es una aventura que nos pone en la piel de Alicia Van Volish, que una mañana despierta junto a un desconocido, desencadenándose una serie de extraños acontecimientos.


Tras muchas dificultades, la aventura española «AR-K» ha conseguido fondos, gracias a su proyección internacional.

Esta primera entrega no vendió demasiado bien, y el intento de recaudar fondos en KickStarter fracasó. Pero Gato Salvaje no tiró la toalla.

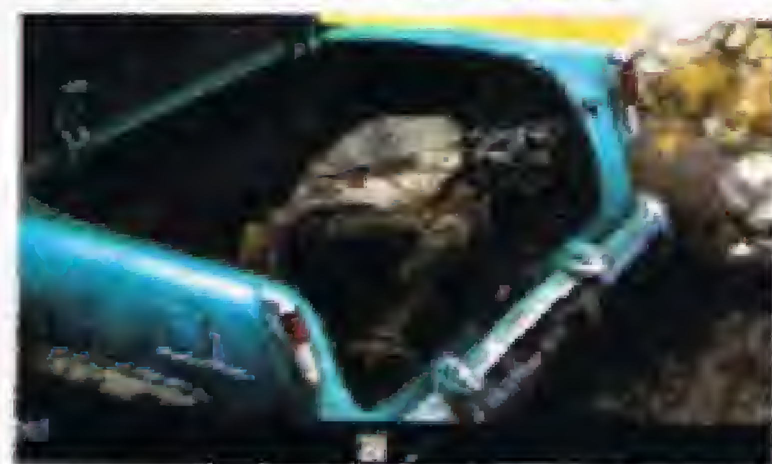
Proyección internacional

En abril iniciaron un segundo intento para recaudar 100.000 dólares y financiar los cuatro episodios de «AR-K». Esta vez contrataron al guionista Greg Rucka, habitual en los comics de DC para guionizar los episodios 3 y 4. Decidieron doblar el juego al español, inglés, alemán y francés, y realizar versiones para PC, Mac, Android, iOS, y otras máquinas. ¿El resultado? Han conseguido recaudar 101.000 dólares, que aseguran la viabilidad del proyecto. A eso se le llama creer en uno mismo. ¡Enhorabuena!
www.gatosalvajestudio.com



EN LA RED

CRIMEN IMPERFECTO



Un coche en la cuneta parece haber sufrido un accidente, pero en su maletero encuentras un cadáver. Si investigas «Scene of the Crime: Dream of Murder» te invita a resolver el misterio, gratis.
» **www.coolbuddy.com/games/**

LA CAZA DEL CUERVO



En Julio sale a la venta «The Raven. Legacy of a Master Chief», una aventura de detectives llena de giros inesperados en donde se nos muestra las dos caras de una misma historia.
» **raven-game.com/en/home**

ACTUALIDAD / DESCARGAS «DARK»

LOS VAMPIROS VUELVEN A HINCAR EL DIENTE AL ROL

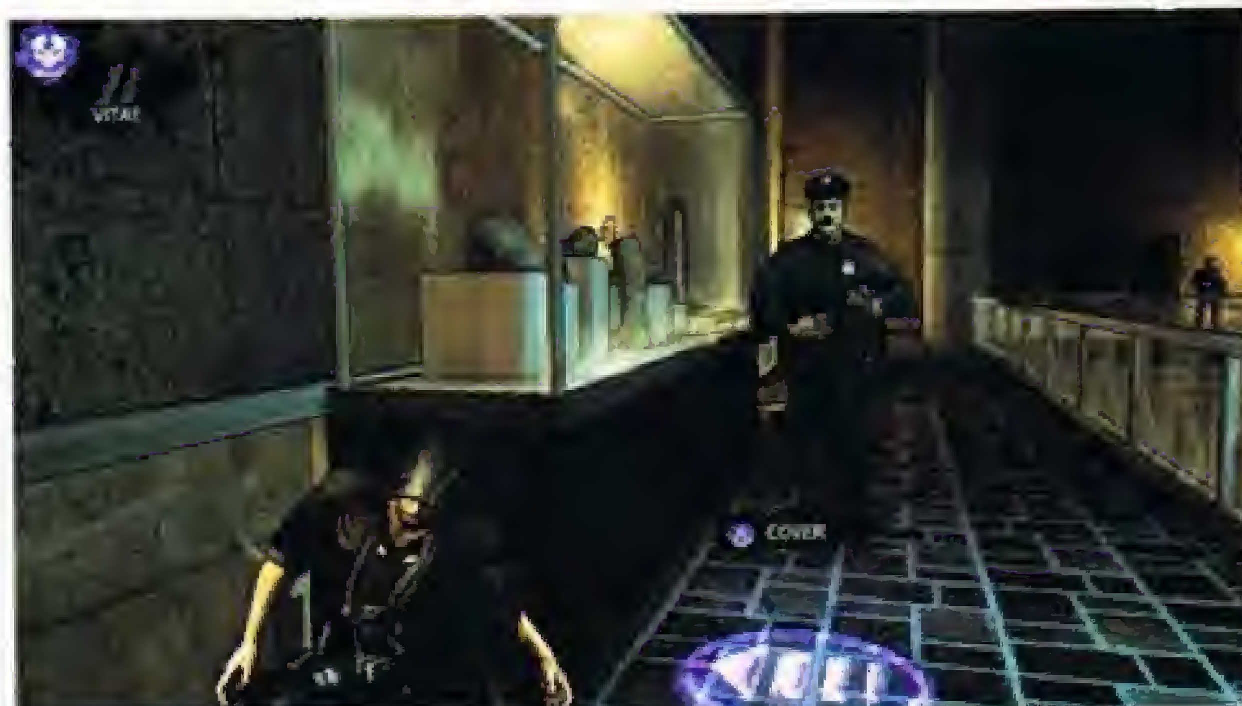
La vida eterna tiene un precio y un vampiro ha de moverse siempre entre las sombras... ¡Maldita contaminación lumínica!



Desarrollado por los estudios Realmforge, creadores de «Dungeons. The Dark Lord», este otro «DARK» se estrena el día 28 junio como descarga digital en la red de Valve. Se trata de un juego que combina la acción-sigilo con el rol, en el que asumes el papel de un vampiro que ha de moverse entre las sombras para sacar el máximo partido a sus habilidades y cazar incautos de cuya sangre alimentarse.

El cazador definitivo

Si te gustan los juegos en los que agazaparte para emboscar a tus enemigos, eludir los sistemas de vigilancia y combatir, seguro que ya te has fijado en títulos



En «DARK» hay que pasar inadvertido... A veces podrás desvanecerte a ojos de los humanos, pero si no, escóndete.



Tu condición de vampiro y tu sed de sangre te permiten distinguir así de clarito a tus víctimas en plena oscuridad.

como «Splinter Cell: Blacklist», «Hitman: Absolution» o el próximo «Thief». Pero en ninguno de ellos ni el rol ni los diálogos tienen el protagonismo que sí les otorga «DARK» y, desde luego, en ninguno asumes el papel de un vampiro. Por el contrario, si disfrutaste de «Vampire: Bloodlines» este juego seguro que te atrae, porque en algunos aspectos se le parece mucho.

Las habilidades vampíricas, las emboscadas y la IA de tus víctimas son sus puntos fuertes. Técnicamente «DARK» es un juego bastante sólido, si bien el acabado gráfico cel shading tal vez no convenza a todos. Cuesta 27,99 € en Steam: **store.steampowered.com**

¡EXTRAS!

«DEUS EX» EN TU TABLET

ACTUALIDAD «DEUS EX: THE FALL»



Además de la edición Director's Cut en PC, Eidos también ha anunciado la nueva entrega «Deus Ex: The Fall» disponible para iOS y Android. Nos situará justo después de los acontecimientos de la novela El Efecto Icaro (Titan Books). Está previsto para este mismo verano por 5,99 €.

www.deusex.com/thefall

EL LIBRO DE TYRAEL

COMPRAS LIBRO DE «DIABLO III».



Blizzard ha anunciado la próxima publicación de un nuevo libro del universo de «Diablo III» en colaboración con Insight Editions, que está en la línea del anterior "Libro de Caín". El "Libro de Tyrael" se pondrá a la venta hacia final de año y constará de 148 páginas con información e ilustraciones descritas por el propio Tyrael.

eu.battle.net/d3/es/

MINI ROL

«FOLK TALE»



Para la colección de esos juegos de rol "menores" que os recomendamos, este mes nos centramos en Steam. Comenzamos con «Folk Tale» cuya demo está ya disponible... Si te decides por el juego, puedes acceder al acceso anticipado por 16,99 €. «Folk Tale» es un juego de construcción de mazmorras y castillos en cuyos interiores puedes jugar quest de rol.Tiene una calidad más que prometedora...

store.steampowered.com

«KNIGHTS OF THE PEN AND PAPER +1 EDITION»



El origen de los JDR está en el lápiz y papel y este divertido título de Behold es un homenaje a esas partidas en torno a una mesa con un estilo retro pixel-art. Para reproducir la mecánica de aquellas partidas, ofrece un rol por turnos. Eres un jugador de rol en la mesa, pero también asumes el papel de los personajes que interpretas... Así que es un juego de rol dentro de otro juego de rol. Cuesta 9,99 €.

store.steampowered.com

«UNEPIC»



También en «UnEpic» juegas un rol que mezcla fantasía con el mundo real. En el juego, encarnas a Daniel, un chico de lo más corriente, pero que es un excepcional jugador de videojuegos. En medio de una partida de rol, Daniel se ve teletransportado al interior de un castillo de fantasía... ¿Será una alucinación? El juego se sirve de un scroll 2D para que podamos recorrer múltiples fases de plataformas. Cuesta 6,99 €.

store.steampowered.com

DESCARGAS «FIBA 2K13»

BASKET INTERNACIONAL

¿Quieres disputar partidos internacionales con tu NBA 2K13? ¡Pues ve preparando la camiseta de la selección!

En el mod "FIBA 2K13", su creador –un seguidor incondicional de la serie «NBA 2K»– ha puesto todo su empeño en conseguir la reproducción más realista posible. Y viendo los resultados, parece que lo ha conseguido con creces.

"FIBA 2K13" nos permite añadir al juego original un total de veinte selecciones nacionales entre las que están potencias como: Angola, España, Grecia, Nueva Zelanda, Turquía, Argentina, Australia, Lituania, Brasil, China, Francia, Inglaterra y Rusia.

Pero su autor no se ha limitado únicamente a los modelos, sino que también ha añadido los logotipos y las canchas de cada equipo, los retratos de cada deportista, las equipaciones oficiales y toda la información sobre cada uno de los jugadores. En definitiva, una buena ocasión para jugar con algunas de las selecciones de baloncesto más importantes del mundo. ¿Te apetece echar unas canastas en otro país? Lo encontrarás en:
forums.nba-live.com/downloads.php? view=detail&df_id=4529



Los datos de cada jugador en el mod FIBA 2K13, están siendo actualizados y pronto podrán añadirse más selecciones, hasta un total de 30 naciones.

TITULAR APOYO

CARAS ACTUALIZADAS



Si quieres actualizar el aspecto físico de las estrellas de tu «PES 2013», no te pierdas el mod "Facepack". Detalla hasta el último pelo de Piqué, Javi Martínez y Marchisio entre otros.
www.pesoccerworld.com

NUEVOS CÁNTICOS



Amplía el repertorio musical de las gradas en «FIFA 13» con el pack de la Liga BBVA. Están sacados de los partidos reales.
www.fifakulte.fr/patchs/6027_pack-de-chants-de-la-liga-bbva-pour-fifa-13/

VELOCIDAD

ACTUALIDAD/DESCARGAS «MOTOGP 13»

EL MUNDIAL SE DISPUTA EN TU PC

El Mundial de Motociclismo arranca por fin en PC. Llega con los últimos datos y una demo para que lo pruebes.



Más allá de la carrera de la demo, puedes hacerte una detallada idea del realismo de «MotoGP 13» con los i vídeos de su canal de Youtube. El canal está en **www.youtube.com/motogpvideogame**

El esperado juego Milestones se ha estrenado en PC el 21 de Junio distribuido por Namco Bandai. Las expectativas están por todo lo alto, porque el estudio italiano ha empleado nueva tecnología para esta entrega y, tanto las pantallas como los datos que ha ido desvelando, prometen el mejor «MotoGP» nunca visto. Pero como lo mejor es probar las cosas, la demo es una estupenda oportunidad que llega en el mejor momento.



Una carrerita rápida

La demo de «MotoGP 13» consiste en una carrera rápida de tres vueltas y cuenta con los pilotos Marc Márquez y Valentino Rossi en el Gran Premio de Cataluña. Una vez descargada, podrás elegir a cualquiera de los dos pilotos para enfrentarte al resto de la parrilla. La experiencia es muy representativa del juego, porque cuenta con todas las opciones. ¡Descárgala ya!
www.motogpvideogame.com

EN DESCARGA

«FAST & FURIOUS» EN STEAM



Si te gustan las pelis de la saga "Fast & Furious" ahora puedes sumarte a la banda, con este juego de Firebrand y Activision que está disponible en descarga por 39,99 €.
store.steampowered.com

DLC DE «GRID 2»



Ya puedes descargarte los primeros extras de «GRID 2». «Car Unlock Pack» y «Mclaren Racing Pack» están por 5,99 €, mientras que Headstart Pack cuesta 3,99 €.
store.steampowered.com

ACTUALIDAD » «MARVEL HEROES»

¡ACCIÓN Y ROL ONLINE CON LOS HÉROES DE MARVEL!

¡Conviértete en un superhéroe jugando un MMO free2play con una jugabilidad a lo «Diablo»!

De entre los muchos clones de «Diablo», «Marvel Heroes» brilla con luz propia. Se trata de un free2play diseñado por David Brevik, el creador del «Diablo» original. Entre sus numerosas virtudes cuenta con que es gratuito con micropagos, luce unos gráficos de calidad, tiene un montón de modos de juego y te permite enfundarte el traje de 26 de los más populares héroes de la Marvel.

Superhéroes en acción

El modo de juego principal, y único disponible al principio, es la campaña, consistente en ocho largas misiones, además, invitan a rejugarlas una y otra vez gracias a que todas ellas, excepto la primera que sirve de tutorial, son mapas generados aleatoriamente. La forma de avanzar es luchando en modo PvE, con una cantidad de enemigos que se escala en función de la cantidad de jugadores que hay en cada momento.

Una vez has completado la campaña, se desbloquean los otro modos: PvP para enfrentarse en arenas por equipos, misiones diarias, misiones en grupo y misiones de supervivencia en las que hay que resistir a oleadas de enemigos. Las recompensas por ganar son muy variadas, desde habilidades, hasta nuevos personajes y artefactos. Y, lo mejor, es que muchas de ellas sólo se pueden conseguir jugando, por lo que los micropagos no sólo no marcan la diferencia, sino que no son suficientes para alcanzar el máximo nivel de competitividad.

Detalles de calidad

El único defecto de «Marvel Heroes» es que, por el momento, está en inglés, tanto los textos como las voces. Pero si entiendes el idioma, te sorprenderás al escuchar que los personajes intercambian diálogos congruentes con sus relaciones en el universo Marvel. Así, por ejemplo, Jean Gray y Cíclope se dedican piropos. Es uno de tantos otros detalles, como los escenarios interactivos y destructibles, que hacen de este clon de «Diablo» algo más que un clon.

Tienes más detalles en la página web oficial: **marvelheroes.com**





Cada superhéroe tiene su propio árbol de habilidades. Por ejemplo, Hulk puede coger objetos de gran tamaño, los enemigos.



Gazillion ha hecho un gran trabajo. Los gráficos lucen vistosos y la jugabilidad es casi inagotable con la generación aleatoria de los mapas.

EL PERSONAJE



RAGINGBUCK

Me encontrarás en el mundo devastado de «Defiance». Soy un Veterano de los de la vieja escuela: primero disparar y luego preguntar.

Llevo aquí desde el primer día. En todo este tiempo podría haberme terminado ya las misiones principales, pero no lo he hecho porque me gusta alternar la campaña con las arenas PvP. Ahí es dónde está el verdadero desafío.

La última misión que he realizado ha sido Into the Heart of Darkness. No daré detalles de lo que hice porque no quiero fastidiarle la trama a nadie. ¡Descubridlo vosotros!

Dispongo ya de los tres vehículos, pero mi favorito para moverme sigue siendo el quad. El camión lo utilizo en los Arkfalls para embestir a los bichos más grandes. Puede parecer ridículo lo de estar dando vueltas a la piedra en un camión, pero os aseguro que es de lo más efectivo.

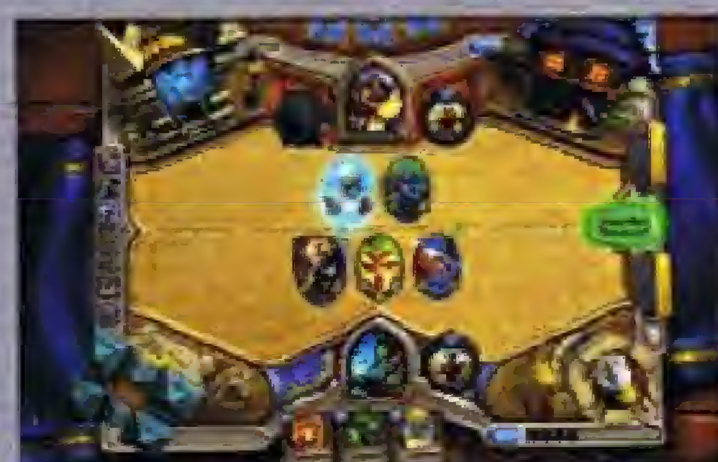
He desbloqueado tres de los cuatro poderes EGO. Sólo me falta el Blur. En cuanto a los Perks, tengo 32, la mayoría en torno a Decoy y Overcharge. Éste último me gusta combinarlo con las armas de disparo rápido para compensar su falta de potencia.

¡SIGUE JUGANDO!

JUEGO DE CARTAS ONLINE DE WARCRAFT

ACTUALIDAD » «HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT»

«Hearthstone: Heroes of Warcraft» es el nuevo proyecto online de Blizzard. Se trata de un juego de cartas tipo «Magic: The Gathering». Sin duda, a primera vista se antoja algo modesto para el tamaño de las producciones a las que Blizzard nos tiene acostumbrados, pero sus creadores aseguran que han apostado por un aspecto humilde para centrarse en la jugabilidad.



Si quieres apuntarte a la beta, ya puedes hacerlo en: www.playhearthstone.com

NUEVAS AVENTURAS EN EL UNIVERSO DE DC

DESCARGAS » DLC «ORIGIN CRISIS» PARA «DC UNIVERSE ONLINE»

El séptimo paquete de contenido descargable para «DC Universe Online» ya está disponible, siendo gratuito como siempre para los suscriptores y a la venta para el resto por 10 €. Se titula «Origin Crisis», y su principal atractivo reside en la posibilidad de manipular la gravedad, el tiempo y el espacio, de manera que podremos luchar con un Batman y un Lex Luthor llegados del futuro.



Más información: www.dcuniverseonline.eu/pages/dlc-origin-crisis

Es tu turno... ¡A jugar!

Los juegos en tiempo real están bien, pero también están los turnos, en los que la inteligencia y el talento estratégico cuentan más que la rapidez al pulsar botones...

Si eres de los que se toman en serio sus juegos y te gusta parar a pensar cada una de tus decisiones, lo tuyo son los juegos por turnos. En ellos no gana el que sea capaz de mover más rápidamente sus unidades por el escenario, ni el que es capaz de desgastar el cristal de su tablet a base de pulsar sobre él cuarenta veces por segundo. En los juegos por turnos la victoria cae del lado de los que emplean tiempo en considerar todas las opciones, valorar cada acción y medir pros y contras. ¿Aburrido? Bueno, depende de a quién preguntes. ¡Para nosotros es apasionante!

WARHAMMER QUEST iOS

Esta genial adaptación del clásico juego de miniaturas de Games Workshop combina una excelente jugabilidad, repleta de posibilidades tácticas, con un acabado gráfico sencillamente brillante. añádele una gran selección de personajes para elegir, cada uno con sus propias habilidades especiales, centenares de objetos por descubrir y montones de misiones dentro de un absorbente argumento que te traslada al oscuro universo Warhammer y el resultado es uno de los mejores juegos para IOS de los últimos meses.



FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 4,49 €
- **Tamaño:** 734 MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Rodeo Games
- **Web:** *rodeogames.co.uk/warhammer-quest*

SID MEIER'S ACE PATROL iOS



Tras presentar varias conversiones de sus juegos clásicos, Firaxis, la compañía de Sid Meier, nos ha sorprendido con este apasionante juego diseñado específicamente para las plataformas portátiles. Se trata de un simulador táctico de combate aéreo en el que cada jugador controla a un escuadrón de aviones de la I Guerra Mundial sobre un mapa hexagonal. A poco que te interesen los juegos por turnos, no te puedes equivocar con «Ace Patrol» y es que su precio es de ¡0€! Si te engancha, eso sí, puedes adquirir nuevas facciones y aviones para aumentar su variedad a través de micropagos "ingame".

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (universal)
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 125 MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** 2K Games
- **Web:** *www.2kgames.com/mobile*

HERO ACADEMY iOS



Nos encontramos sin duda ante uno de los mejores (y más populares) juegos tácticos de la App Store, hasta el extremo de que su éxito propició la posterior aparición de adaptaciones para PC y MAC. En esencia se trata de intensos combates por turnos en entre dos facciones, cada una de las cuales cuenta con diferentes unidades, equipo y hechizos que puede usar durante la partida. El juego, que incluye la facción de los humanos, es gratuito y al mismo tiempo totalmente operativo, o sea que no tienes excusa para no probarlo. Y si te enganchas, por muy poco dinero puedes ir adquiriendo nuevas facciones completamente diferentes entre sí.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (universal), Android (en desarrollo)
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 108 MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Robot Entertainment
- **Web:** *www.robotentertainment.com/games/heroacademy*

Y EN EL TURNO SIGUIENTE...



Los dispositivos portátiles, como smartphones y tablets, son territorio abonado para los juegos por turnos y es que tanto sus superficies táctiles como la posibilidad de compartirlos entre varios jugadores los hace ideales para albergar adaptaciones de juegos de mesa de todo tipo. Además, los juegos por turnos son especialmente bienvenidos cuando se trata de jugar un rato mientras hacemos cola o esperamos el autobús, por ejemplo. Prueba de esta "feliz relación" es la inminente llegada de nuevos juegos por turnos a las tiendas de apps, entre ellos algunos tan esperados como la adaptación del reciente «XCOM Enemy Unknown», la nueva entrega del mundialmente popular juego de cartas «Magic The Gathering», «Magic 2014», o la conversión de uno de los juegos de mesa más populares de los últimos años, «Agrícola». ¿No te suenan? ¡Pues estate bien atento porque no te los vas a querer perder!



ÚLTIMAS NOVEDADES

iOS se renueva

En una reciente presentación Apple ha confirmado muchas de las características del que será el próximo sistema operativo para sus dispositivos móviles, IOS 7. Entre las principales novedades destacan un nuevo y muy mejorado Game Center, mejor soporte para la interacción con iCloud y un sistema multitarea optimizado.



Más vale tarde...

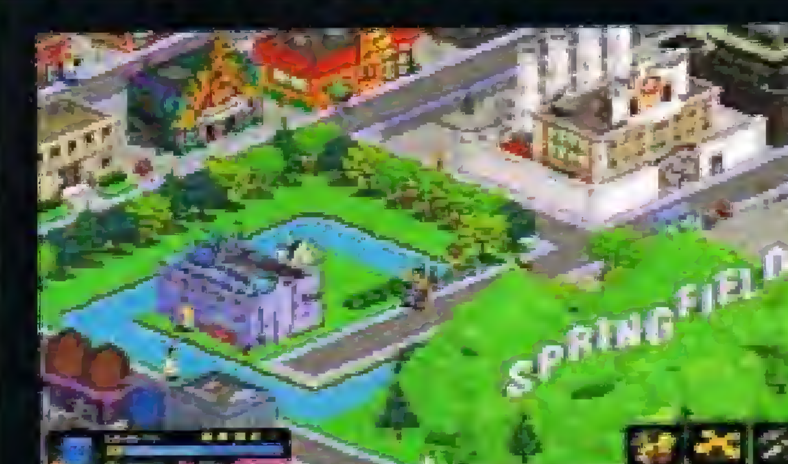
"Apenas" un año después de su aparición en la App Store, los usuarios de Windows Phone 8 pueden disfrutar por fin del popular juego de acción en primera persona «N.O.V.A. 3», de Gameloft. No es que haya sido una espera corta, pero por al menos ya ha terminado, ¿no?



Afina tu puntería

Si perteneces a la legión de jugadores que se engancharon sin remedio al adictivo juego de «Peggle» de PopCap, te alegrará saber que esta compañía acaba de anunciar continuación para este juego que, pese a no tener todavía una fecha definitiva, está prevista para este mismo año.

El verano llega a Springfield



Los chicos de EA no descansan ni por vacaciones y buena prueba de ello es la enorme actualización que acaba de recibir su popular juego «The Simpson: Tapped Out». Más de 30 nuevas estructuras, edificios emblemáticos y personajes tan populares como el capitán ("¡Arrr, marinero!") que se podrán disfrutar tanto en la versión de IOS como en la de Android.

TOTAL WAR BATTLES iOS

Los que esperaban una versión "lite" del clásico juego de estrategia en tiempo real de The Creative Assembly se llevaron un buen chasco cuando descubrieron el novedoso planteamiento de «Total War Battles». Con la ambientación japonesa feudal de «Shogun», «Battles» nos ofrece breves, pero apasionantes combates en los que deberás exprimir al máximo tus habilidades tácticas, tu capacidad para resolver puzles y para combinar las habilidades especiales de las diferentes unidades. Una excelente entrada, en fin, de la serie «Total War» en el universo de los smartphones y tabletas.



FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** IOS (universal), Android
- **PVP:** 1,79€ / 1,79€
- **Tamaño:** 329 MB / 273 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** SEGA America
- **Web:** *www.totalwar.com*

CIVILIZATION REVOLUTION iOS



Para los millones de seguidores de la serie «Civilization» la oportunidad de jugar en cualquier lugar, sobre la marcha, una versión reducida de la fantástica creación de Sid Meier era un sueño hecho realidad. Es cierto que al principio la oferta de «Civilization Revolution» resultaba excesivamente simplificada, sobre todo para los fans más veteranos, pero la última actualización, con la introducción de un multijugador para hasta cuatro jugadores, ha solucionado en gran medida este inconveniente.

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** IOS (iPhone / iPad)
- **PVP:** 2,69€ / 5,99€
- **Tamaño:** 125 MB / 194 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** 2K Games
- **Web:** *www.2kgames.com/mobile*

IGI 2 COVERT STRIKE
AIRLINES TYCOON GOLD EDITION
IMPOSSIBLE CREATURES
AMERICAN CONQUEST
BATTLEFIELD 1942 ROAD TO ROME

Hace 10 años

Las grandes promesas que habíamos que tanto tiempo habíamos esperado coinciden en su lanzamiento... ¡Vaya mesecito!



MICROMANÍA 98, TERCERA ÉPOCA

En marzo de 2003, las expectativas sobre el juego de Matrix estaban por toodo lo alto. Coincidían las reviews de «Splinter Cell», «Metal Gear Solid 2», «Praetorians» y «Unreal II». ¡Numerazo!

Estamos seguros de que el número de marzo de 2003, vació los bolsillos de muchos aficionados... ¡Y la revista costaba lo mismo que ahora! Lo que pasaba era que seguir las recomendaciones de un puñado de reviews, con los juegazos que veníamos esperando desde hacía meses, requería ampliar el presupuesto para juegos. Pero, ¿quién podía resistirse cuando los títulos en cuestión eran el de la acción total de «Unreal II», las legiones de «Praetorians» y la sutil táctica de «Tom Clancy's Splinter Cell»?

Pastilla roja, sin dudarlo

Sin embargo, los que no podían permitírselo también tenían motivos de celebración. Aparte de disfrutar de los 2 CDs de demos que acompañaban a la revista, podían optar por seguir ahorrando y elegir entre los juegos mencionados y los que iban a llegar. «Enter the Matrix» era uno de ellos. Después de tanto esperar, no íbamos a desechar la oportunidad de entrar en "Matrix". Así que, desechamos la pastillita azul y nos tomamos la roja. Las sensaciones que nos transmitió, después de jugarlo durante horas, fue la de un juegazo original y sofisticado. Todo ello te lo contábamos en un extenso reportaje. También celebrábamos la próxima llegada de «C&C: Generals», «ISS 3», «Metal Gear Solid 2», «PRO Race Driver», «Devastation», «Tropico 2» y «Freelancer».

«Splinter Cell» exhibía unos efectos visuales inéditos, con misiones de sigilo y acción.



En la camapaña de «Praetorians» debías vencer a otras facciones romanas, antes de conquistar los pueblos bárbaros.

Mucho que jugar

La sección de review se completaba con otros títulos reseñables, como la estrategia "genética" de «Impossible Creatures», la acción táctica de «IGI 2 Covert Strike», la colonización de «American Conquest», la gestión de «Airline Tycoon Evolution» y la expansión «Road to Rome» que ampliaba los escenarios de «Battlefield 1942».

Para facilitaros las cosas, en las páginas finales, ofrecíamos las guías de «Splinter Cell» y «Praetorians» y algunos consejos para «Heart of Iron» y «American Conquest».



"DIVIDE ET IMPERA"

La célebre frase de Cayo Julio César sigue tan vigente como en la Roma del año 50 a.C. Sin embargo, en el excepcional juego de Pyro Studios es una máxima de importancia capital. Centrado en las batallas, «Praetorians» es uno de los títulos más directos y trepidantes que ha dado el género de la estrategia, pero con una profundidad táctica pocas veces superada.

Konami también se fijaba en el PC



A l igual que estos días, con las adaptaciones de «Castlevania», de «Metal Gear Rising: Revengeance» y de las próximas entregas, Konami también miró al PC hace diez años, con las adaptaciones del juego de acción táctica «Metal Gear Solid 2» –lo mejor de PS2 hasta la fecha– y de «ISS 3», antecesor de «PES».

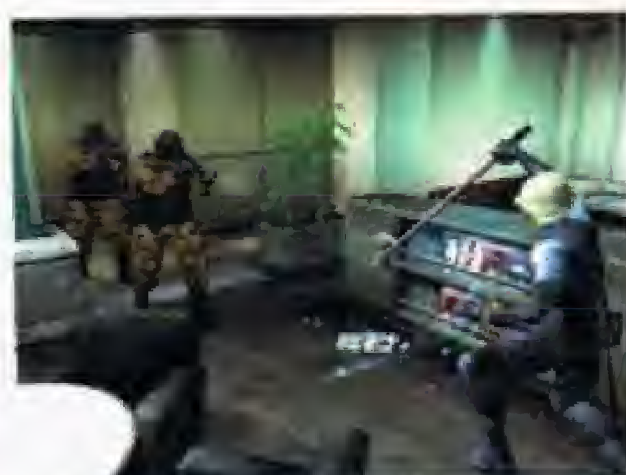
Si bien, el regreso de Solid Snake a PC era todo un acontecimiento, fue el juego de fútbol de Konami la noticia que tuvo mayor repercursión entre los aficionados... ¡Por fin una alternativa a la saga «FIFA» de EA con un fútbol más directo!





SOLID SNAKE EN PC Y CON RAIDEN

En Preview, echábamos un primer vistazo «Metal Gear Solid 2» que por fin iba a estrenarse en PC. Era la versión "Substance" del emblemático juego de PS2, que añadia nuevo contenido y nos permitía jugar tanto con el personaje de Solid Snake como con el de Raiden. Los gráficos estaban mejorados, pero la adaptación de los controles debía perfeccionarse.



THE MATRIX RELOADED

Teniendo en cuenta que los hilos argumentales de «Enter de Matrix», y "The Matrix Reloaded" discurrían paralelos, a las ocho páginas del reportaje del juego de Shiny sumamos un anexo de otras dos sobre la segunda entrega de la saga cinematográfica de los Wachowski, que iba a estrenarse el 15 de Mayo. No se trataba de desvelar el argumento, sino de presentar la peli, algunos detalles sobre tecnología y los actores.





MICROMANÍA TERCERA ÉPOCA

La colección de juegazos que analizábamos aquel número en review, no eclipsaba otras novedades que estaban ya en camino y que despertaban nuevos deseos entre los aficionados a los videojuegos de PC.

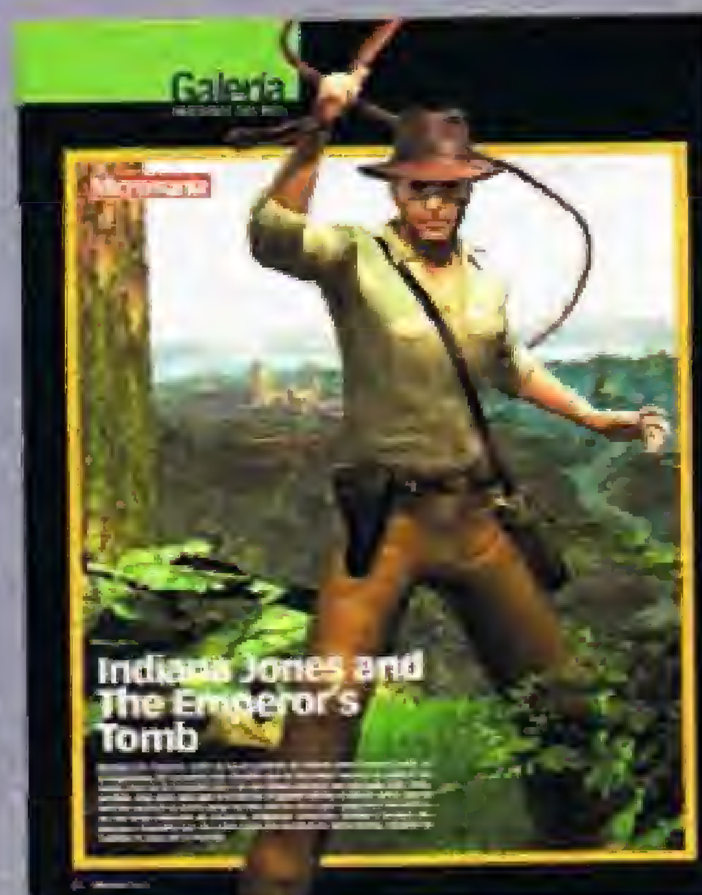
Preview de C&C: Generals



«Command & Conquer», aún hoy uno de los grandes de la estrategia en tiempo real, inauguraba con «Generals», desarrollado por EA Pacific, una tercera línea argumental, tras las de Tiberian y Red Alert.

Galerías de Indiana Jones The Emperor's Tomb y de Freelancer

Ya se rumoreaba una tercera entrega de Indiana Jones en el cine... Y en LucasArts celebraban los 20 años de la compañía con una nueva aventura del intrépido Indy.





Tras el éxito de «Starlancer» Digital Anvil, desarrollaba un nuevo simulador espacial, -heredero de los «Wing Commander» de Chris Roberts- que te convertía en un contrabandista a lo Han Solo. ¿Has oído, Indy, esto... Harrison Ford?

Reportaje Enter The Matrix



«Enter de Matrix» tenía todos los ingredientes para alimentar las expectativas sobre la segunda entrega de "Matrix" en el cine. Una historia paralela, más personajes, secretos y acción en "tiempo bala".

Hace 20 años

Esta vez, las grandes aventuras compartían protagonismo con Star Wars y con los personajes de más impacto en los medios.

La primavera del 93 se presentó con algunos de esos títulos que acabarían dejando una impronta imborrable en aquella generación. El de abril también fue un número de los más variados, con deportes, simulación, rol, plataformas, arcade y, por supuesto, aventuras gráficas.

Para empezar, teníamos algo poco habitual, un simulador deportivo en la portada. ¡Pero qué simulador! Era el juego basado en la más rutilante estrella del baloncesto de todos los tiempos, Michael Jordan. Desarrollado por EA Sports, este juego fue el predecesor de los «NBA» y, aunque un tanto limitado en cuanto a tácticas y movimientos, era endiabladamente adictivo. Tenía, además, el aliciente de poder contemplar los contundentes mates del gigante de los Chicago Bulls en vídeo digitalizado y SuperVGA.

Terror y ficción

Las aventuras del momento mezclaban misterio, terror y ficción, pero desde perspectivas diferentes. En preview, descubríamos «Shadow of the Comet», de Infogrames, que, a la estela de «Alone in the Dark», también estaba inspirado en los relatos de H.P. Lovecraft. También avanzábamos lo nuevo de Disney, la aventura de "La Bella y la Bestia". En la guía de «Daughter of Serpents» recorríamos, con nuestra Diana Jones, un submundo de oscuros ritos del Antiguo Egipto. Y el humor, aunque no sin misterio, lo ponía la guía del atropellado Roger Wilco en «Space Quest I».



En SEGA Megadrive se estrenaba la adaptación de la recordada aventura arcade de Delphine, «Another World».

Juegos innovadores

El rol estaba representado por «The Summoning», –que adelantábamos en preview– mientras que en review, disfrutábamos de la estrategia con «Castles II», un juego que introducía conceptos avanzados para la época, como la diplomacia y las batallas tácticas, junto a la construcción de castillos y la gestión económica.

Pero de todos los juegos analizados, el inmortal «X-Wing» fue sin duda lo mejor... El universo Star Wars y tú como protagonista, asumiendo el papel de un piloto rebelde. ¡Genial!

«Shadow of the Comet» era una escalofriante aventura de Infogrames, heredera de «Alone in the Dark» e inspirada en "Los Mitos de Cthulhu".



MICROMANÍA 59, SEGUNDA ÉPOCA

El irrepetible Michael Jordan machacaba el aro de la portada en el número de abril de 1993. Los Mitos de Cthulhu, el nuevo Amiga 1200 y el clásicos de Disney "La Bella y la Bestia", también tenían su huequito.



¡VUELA, "AIR" JORDAN!

Michael Jeffrey "Air" Jordan, es considerado como uno de los mejores deportistas de todos los tiempos. En 1993, como escolta de los Chicago Bulls vivía en la cúspide de su fama. Había ganado consecutivamente tres de los seis Anillos que conseguiría en la NBA. Como figura mediática debía tener su propio videojuego. ¡Y más que llegarían después!

Hay cosas facilitas y otras difíciles que hacer cada número de Micromanía... Entre estas últimas está elegir sólo unas cuantas páginas representativas de toda una revista. En fin, esperamos desquitarnos en la sección Retro de nuestra web, pero de momento, nos quedamos con estas poquitas.

Gráficos a la última en IMAGINA 93



Serie de animación "Insektors" de Studio Fantome

La Micromanía de hace dos décadas también miraba a otros mundos más allá de los videojuegos. La infografía era uno de esos mundos, aunque tendiendo luego, en los juegos, una consecuencia final y muy esperada. El escaparate más vanguardista sobre imagen sintética en Europa tenía lugar en la feria de Montecarlo "IMAGINA". Allí podíamos ver los trabajos más avanzados en publicidad, realidad virtual, animación 3D y efectos especiales. Todo ello te lo contábamos en un reportaje.

Gestos imposibles

Mediante máquinas como las estaciones Onyx de SiliconGraphics podíamos ver cómo se generaban los gráficos de la original serie francesa de animación "Insektors" o las imágenes distorsionadas del cantante David Byrne, en el divertido vídeo musical del tema "She's Mad".


Videoclip: She's Mad - David Byrne


Spot publicitario de Toblerone

COMMODORE AMIGA 1200

Ante el avance inexorable del PC, el Amiga 1200 fue el último ordenador de tercera generación popularizado entre los "no compatibles". Avanzado y potente, también fue el último ordenador de Commodore antes de la quiebra de la compañía.

> **¡Qué gran máquina!** El Amiga 1200 acababa de comercializarse en España, y en el número 59 de Micromanía, le dedicábamos un reportaje a doble página. Era un "todo en uno" con CPU Motorola a 14,2 MHz, 4 MB de RAM, coprocesador gráfico AGA, con paleta de 24-bit (256 colores) y 2 MB de memoria de vídeo. Contaba con una unidad de disquete de 3,5" de doble densidad, ratón y resolución VGA (640x480).





Review de Star Wars: X-Wing



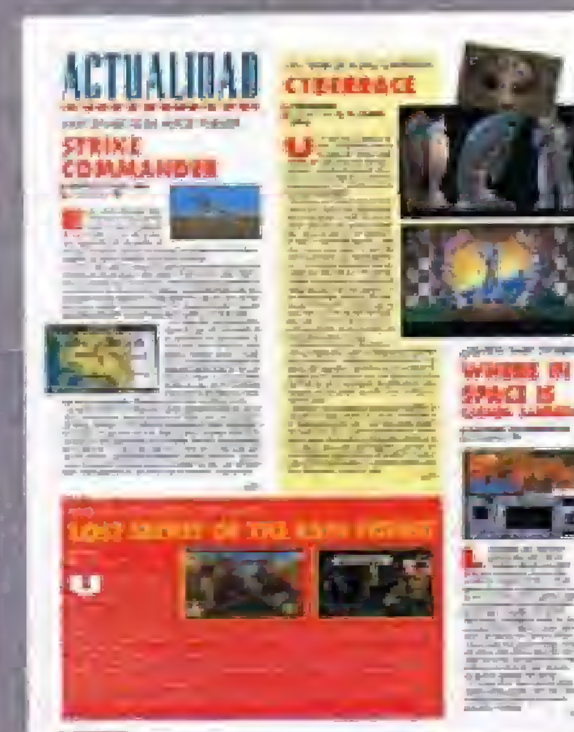
La Guerra de las Galaxias no era, como ahora, un inagotable universo de ficción, sino una saga cinematográfica que vivía en la mente de los nostálgicos. Pero «X-Wing» despertó una nueva fiebre por Star Wars. Era un simulador de combate espacial soberbio por su diseño de misiones, por su ambientación... Y directo a la acción, gracias a los saltos en el hiperespacio. Además, la gestión energética de las naves (láseres, escudos y motores) aportaba realismo.

Guía de Daughter of Serpents



En **«Daughter of Serpents»** viajábamos a la lejana Alejandría como Diana Jones para desvelar oscuros misterios de la mitología egipcia que permanecían latentes y amenazadores. Con elementos de rol, más que una aventura, el juego era, más bien, una novela interactiva.

Nuevos títulos y citas ineludibles



Las páginas de actualidad nos descubrían importantes novedades. Se anunciaron el ambicioso simulador «Strike Commander» de Origin y la llegada de la 3DO de Panasonic. En Madrid, se celebraba la exposición Experiencias Virtuales, mientras que en Londres abría sus puertas la feria E.C.T.S.

Estilo y potencia gaming concentrada

MOUNTAIN STUDIOMX 174G HQ

El portátil de Mountain que hemos probado este mes forma parte de una nueva línea de equipos del fabricante español. Combinan lo **último en equipamiento** y prestaciones con un **diseño** muy cuidado discreto pero extremadamente **versátil**. Todo ello, además, se ofrece por un **precio muy competitivo** que fulmina a otros modelos de similares características en el ámbito del gaming de ordenadores portátiles.

Si bien el StudioMX 174G no es un portátil diseñado específicamente **para jugar,** en este aspecto se muestra **perfectamente preparado**. Pero, además, el equipo ofrece una **conectividad amplísima** y un repertorio de funciones multimedia con el que no echarás nada en falta.

INTERÉS ●●●●●●●●●●

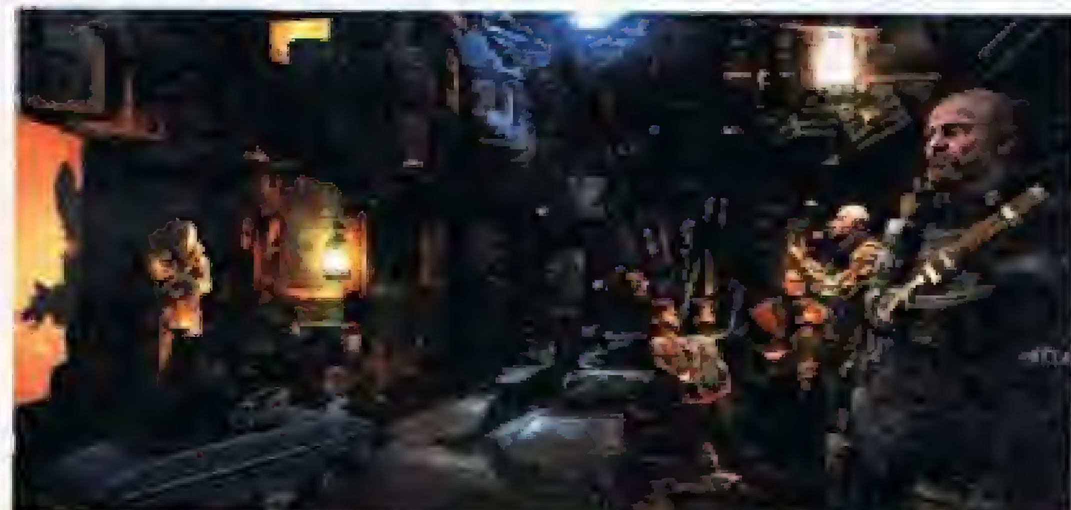
PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4700MQ
- **RAM:** 8 GB DDR3 1600MHz doble canal.
- **Pantalla:** LED Mate FullHD , 17,3" (16:9)
- **Discos:** SSD 128 GB mSATA / HDD 750 GB a 7200 rpm, SATA 3 Gbps
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 765M 2 GB
- **Unidad óptica:** Regrabadora DVD±R/RW
- **Sonido:** HD Audio, altavoces estéreo 2W
- **S.O.:** Windows 7 / Windows 8 / Linux
- **Precio:** 1280 €. (1059 € + IVA)
- **Web:** *www.mountain.es*

RENDIMIENTO CON JUEGOS

La calidad visual y fluidez del equipo es sorprendente. Con la potencia del Core i7 de 4ª Generación, el sistema emplea la GPU integrada Intel HD Graphics, pero activa la GTX 765M en juegos. Con «Metro: Last Light» y «BioShock Infinite» al máximo de calidad y en FullHD no hemos apreciado ninguna ralentización. Por encima de los 30 fps. ¡Increíble!



DISEÑO INTELIGENTE



Las funciones multimedia, la gestión energética y la conectividad del portátil de Mountain tampoco se quedan atrás. La batería, por ejemplo, cuenta con 8 celdas y es capaz de ofrecer una autonomía de 350 minutos. Cuenta con una conexión WiFi instantánea, conmutador VGA, lector de tarjetas, puertos eSATA, USB 3.0. y una salida HDMI entre otras muchas cosas.

EQUIPAMIENTO

Junto a componentes de altas prestaciones, el StudioMX 174G destaca por elementos como su versátil unidad óptica, el disco SSD de 128 GB, idóneo para un arranque de sistema instantáneo y el sonido Sound Blaster Cinema con altavoces y micro. Además, la bahía **OneStep**, permite instalar un disco adicional de 2,5" mediante un mecanismo muy sencillo.



GPU amplificada

ZOTAC GEFORCE GTX 770 AMP!

TARJETA GRÁFICA · Precio: 424 €
Más información: ZOTAC · *www.zotac.com*

La nueva generación de gráficas está aquí y ZOTAC ya ha presentado su modelo AMP! de la GeForce GTX 770, que **incrementa las prestaciones** de los modelos estándar. La GTX 770 AMP! acelera de 1059-1098 a 1150-1202 MHz el reloj de la CPU, mientras que el de la memoria sube **de 7010 a 7200 MHz**. Incluye cuatro juegos de la serie «Splinter Cell», incluyendo **«Blacklist»**.

INTERÉS ●●●●●●●●

Acceso al gaming competitivo

MAD CATZ S.T.R.I.K.E. 3 GAMING KEYBOARD

TECLADO PARA JUEGOS · Precio: Por determinar · Más información: Mad Catz · *www.madcatz.com*

Presentado en **E3 2013**, el esperado S.T.R.I.K.E. 3 llegará a finales de año, **más asequible** que sus predecesores (S.T.R.I.K.E. 7 y S.T.R.I.K.E. 5) y con variantes en **rojo, blanco y negro**. Contará **retroiluminación** personalizable, reposamuñecas, teclas multimedia y **12 teclas macro** con hasta 36 comandos programables.

INTERÉS ●●●●●●●●



Un ratón como no has visto

TTESPORTS VOLOS

RATÓN PARA JUGAR · Precio: 79,99 $ (60 €)
Más información: Tt eSPORTS · *www.ttesports.com*

La pasada feria tecnológica **Computex 2013** permitió a Thermaltake dar a conocer su nuevo ratón **Volos**. Se trata de un modelo enfocado a juegos MMORPG y MOBA con **14 botones**, iluminación, sensor de hasta **8200ppp** y 4MB de memoria para 10 perfiles de juego.



INTERÉS ●●●●●●●●

GIGABYTE AIVIA URANIUM Y GHOST MACRO STATION

GigaByte actualizará su gama Aivia con el ratón **Uranium**, (visto en Computex) una evolución del Aivia M8600 con la **pantalla Ghost** como novedad, un monocromo con información del ratón.
es.gigabyte.com



CM STORM QUICK FIRE STEALTH



Si eres celoso de tus tácticas, mira qué teclado más discreto de Cooler Master: las **letras e iconos** están impresas, de modo que **sólo las ves tú**. Aparte, el Quick Fire Stealth es un teclado **compacto CherryMX** con diversas funciones gaming. **www.cmstorm.com**

CORSAIR RAPTOR M40

La línea de periféricos para juegos de Corsair, ha incorporado nuevos modelos como este ratón Raptor M40. Dispone de un **sensor óptico de 4000 ppp** con indicador LED, **peso ajustable**, siete botones programables.
www.corsair.com



MAD CATZ C.T.R.L. R



El fabricante Mad Catz también ha presentado las características de su gamepad inalámbrico mediante **Bluetooth**, compatible con GameSmart (Android), PC y con un modo ratón para **juegos táctiles**. Llegará durante este verano. **www.madcatz.com**

RAZER BLADE

El nuevo Blade de 14" es el portátil gaming más delgado, pero tiene prestaciones envidiables. Está equipado con un **Intel Core de 4ª generación**, GPU **GTX 765M** y discos **SSD**. Su precio es de 1800 $, (por ahora, sólo en EEUU).
www. razerzone.com





Actualizado con Haswell

ACER PREDATOR G3-605

ORDENADOR DE SOBREMESA · **Precio: 1.199 €** · **Más información: Acer** · ***www.acer.es***

El fabricante Acer da el salto a los nuevos procesadores de **Intel Core de 4ª generación** "Haswell" y actualiza su gama incluyendo el equipo de sobremesa para juegos Predator G3 que estará disponible en octubre. Este equipo incorpora un sistema de **refrigeración IceTunel** muy eficiente y sonido **Sound Blaster Cinema**. En cuestión de diseño destaca su botón de encendido cromado, los indicadores LED y el asa para transportarlo.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Mini PC personalizable





GIGABYTE BRIX MINI PC

PC compacto · **Precio: Por determinar** · **Más información: GigaByte** · ***www.gigabyte.com***

El miniPC BRIX de Gigabyte tiene unas dimensiones de sólo **29,9 x 107,6 x 114,4 mm**. No es un equipo de altas prestaciones pero sí competente para según que juegos y además, una chulada. Admite distintas configuraciones, pero puede incorporar un **Core i7-3537U Ivy Bridge** e incluye un conector HDMI, WiFi y disco SSD.

INTERÉS ●●●●●●●○○○

Nueva generación de chips Intel Core

INTEL CORE I7 4770K HASWELL

PROCESADOR · **Precio: 299 €** · **Más información: Intel** · ***www.intel.com***



Los nuevos Haswell de Intel ya están disponibles para placas con **socket 1150** incorporando la GPU **HD 4600** y llegan en distintas variables, entre las que la "K", con sus **núcleos desbloqueados**, es la más poderosa. La versión retail en caja del chip cuesta unos 304 €.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Llegan las APU "Richland"

AMD A-10 6800 K

PROCESADOR · **Precio: 132,90 €** · **Más información: AMD** · ***www.amd.com***

AMD también ha introducido nuevos chips de 32 nm, los nuevos Accelerated Processor Unit para **socket FM2**, entre los que el A10-6800K es el modelo principal. Integra **GPU Radeon HD 8670D** y 4 núcleos a 4100 MHz.

INTERÉS ●●●●●●●●○○





Configuración gaming al día

ASUS ROG G10

PC DE SOBREMESA · **Precio: 800 €** · **Más información: ASUS** · ***www.asus.es***

El fabricante taiwanés mostrado en la Computex la actualización de su equipo gaming más modesto, el ROG G10. Ahora cuenta con mejor refrigeración, **fuente de alimentación ininterrumpida** (SAI), compatibilidad con chips **Core i7 Haswell,** 8 GB de RAM, 1 TB de disco duro y GPU GeForce GTX 650 .

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Pantalla de resolución "ultra" 4K



ASUS PQ321

» MONITOR » Precio a confirmar
» Más información: ASUS
» *www.asus.es*

Sabemos que llegará inminentemente, pero el precio sigue siendo una incógnita. De cualquier manera, el lanzamiento del PQ321 de ASUS es todo un acontecimiento: una **pantalla IGZO de 31,5 pulgadas** con resolución de hasta **3840x2160 píxeles.** Además, este monitor 4K viene en formato panorámico 16:9 y altavoces estéreo.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



¡Más asequible pero jugadora!

NZXT PHANTOM 530

» CHASIS PC » Precio: 130 $
» Más información: NZXT
» *www.nzxt.com*

La gama Phantom de la compañía NZXT suma un nuevo modelo de caja con la 530, que se sitúa en un lugar intermedio, pero con un diseño completamente nuevo que ofrece más espacio para el cableado, una mejor optimización para la refrigeración. Cuenta con soporte modular para todo tipo de discos. Llegará en variantes de color negro, blanco y rojo.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Máximas prestaciones



MOUNTAIN STUDIO3D 174G HQ

» PORTÁTIL GAMING » Precio: 1339 € (más IVA)
» Más información: Mountain » *www.mountain.es*

Si te ha parecido espectacular el portátil de nuestro análisis, el Studio3D 174G es aún más brutal. Además del chip **Intel i7-4700Q** y una pantalla de 17,3 " integra una gráfica **GeForce GTX770M con 3 GB** para una potencia soberbia con juegos. El sobrio diseño destaca por su **teclado retroiluminado**.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

TOSHIBA QOSMIO X75



Presentado en la pasada Computex, el nuevo portátil de Toshiba de **17,3"** combina una orientación hacia el ocio multimedia más lujoso con **características gaming** muy destacables. Su precio, a partir de los 1000 €.

www.toshiba.com

MAD CATZ PROJECT M.O.J.O.



Una de las novedades de hardware del E3 más sorprendentes es la nueva **miniconsola** M.O.J.O. de Mad Catz para sistemas **Android.** Cuenta con un procesador NVIDIA **Tegra 4** y Bluetooth GameSmart.

www.madcatz.com

MICROSOFT SURFACE PRO



Uno de los estrenos más esperados del mes pasado es el de la nueva **tablet/notebook**Surface Pro. Equipada con un Intel Core i5 Ivy Bridge y GPU **Intel HD 4000** ofrece un buen rendimiento con juegos. Su precio es de 979 € en la versión de 128 GB.

www.microsoft.com/surface/es-es

ASUS ROG POSEIDON



La Poseidon es uno de esos **modelos demostrativos** de ASUS (como las Matrix y Ares) que en esta ocasión destaca por su sistema de **refrigeración dual, por aire y/o líquido.** Está basada en una GPU NVIDIA **GeForce GTX 770.**

www.asus.com

LG GAMENOW

Desde la feria E3 de Los Ángeles, nos llegó la noticia de que el fabricante LG incorporará en sus televisiones smart el servicio de juego en la nube **GameNow** en 2013. Entre los títulos disponibles, estarán «Batman: Arkham City» y «Street Fighter X Tekken». Si tienes una de estas teles prueba la demo. **www.LG.com/es/**





¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados pero asequibles.

DISFRUTA DE LA VELOCIDAD



Ya ha llegado «GRID 2», y la mejor manera de jugarlo, también. Si quieres disfrutar de la velocidad a tope, el volante de Thrustmaster Ferrari F430 te ofrece un tacto y acabado realista y un buen manejo. Cuenta con cambio de marchas por levas, rueda "Manettino" y un potente motor Force Feedback con tecnología Touchsense. Su precio es de 109 €.

COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: NZXT Phantom 410	89 €
PLACA BASE: ASUS P8Z77-V PLUS	142,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 3570K	212,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: GIGABYTE GTX 660 2GB OC	199,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 120 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2410T (LED 24" 3D)	270 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.622 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster Run&Drive Wireless 3 en 1	28 €
Sennheiser PC 333D G4ME	127 €

MEJOR ACABADO Y MÁS FUNCIONES

Con la renovación de la G-Series de periféricos de Logitech, nos llega el nuevo G510s. Cuenta con un mejor acabado y un barniz UV que lo hace más resistente. Además incorpora 18 teclas de función y tres memorias independientes para hasta 54 macros. Ofrece retroiluminación en color y un LCD monocromo. Su precio es de 119 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

ASUS Z87-A

137,90 € · Más información: ASUS · www.asus.com



Como era de esperar, los nuevos chips Haswell requieren un nuevo socket (1150) y nuevo chipset Intel (Z87), así que ya hay un montón de modelos nuevos con estos requisitos. El básico de ASUS es uno de los más equilibrados. Admite hasta 32 GB de RAM, cuenta con 3 PCIe, 4 slots para RAM, 6 SATA, 4 USB 3.0, salidas HDMI. Por supuesto, tiene sonido HD integrado (Realtek ALC892) y soporte de red.

PROCESADOR

AMD FX-8120

- 182,90 €
- Más información: AMD
- www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

INTEL CORE I7 3970X

- 969 €
- Más información: Intel
- www.intel.com

Intel introduce un nuvo chips Core i7 Sandy Bridge-E aún más potente para socket 2011 que se sitúan como el tope de gama. La variante 3970X dispone de seis núcleos a 3500 MHz.

TARJETA GRÁFICA

ZOTAC GEFORCE GTX 650 TI BOOST

162,90 € · Más información: ZOTAC · www.zotac.com



Las gráficas con GPU GTX 650 Ti equipads con Boost mejoran notablemente el rendimiento gráfico, con un overcloking inteligente que actúa automáticamente. En el modelo de ZOTAC, contamos con 2 GB GDDR y las últimas tecnologías gráficas. Soporta DirectX 11.1, OpenGL 4.3, PhysX, Surround y Blu-ray 3D. El diseño de doble ventilador es también muy eficaz y bastante silencioso.

CAJA PC

ZALMAN Z11 PLUS

- 64 €
- Más información: Zalman
- www.zalman.com

Si la torre-midi Z11 de Zalman ya es toda una tentación, la versión plus es una compra muy recomendable. Dispone de puertos USB 3.0 y una refrigeración muy optimizada.

COOLER MASTER COSMOS II

- 384 €
- Más información: Cooler Master
- www.coolermaster.com

La Cosmos II tiene un diseño soberbio y espectacular, con detalles ingeniosos. Admite gráficas de hasta 385mm y placas XL-ATX. Su frontal tiene conexiones 2x USB 3.0, 2xUSB 2.0, audio in/out y eSATA.

MEMORIA

G.SKILL DIMM 16 GB DDR3-1866 KIT (2X8GB)

142 € · Más información: G.Skill · www.gskill.com



Entre las nuevas memorias de la serie Trident X de G.Skill, destaca este kit F3-1866C8D-16GTX, con excelentes prestaciones. Con el puedes dar el salto a los 16 GB con dos módulos para doble canal y prepararte para las exigencias de los juegos. Funcionan a 1333 MHz, estándar más extendido en las placas base modernas y están optimizados para los nuevos chips de Intel y AMD. Su tasa de latencia es de CL8-9-9-24-2N.

SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

- 42,49 €
- Más información: ASUS
- www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

- 249,99 €
- Más información: Creative
- es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK 990FX EXTREME 3

- 109,90 €
- Más información: ASRock
- www.ASRock.com

Para pasarte a los chips de nueva generación de AMD necesitas una placa con socket AM3+ y este modelo de ASRock es asequible y tiene todo lo necesario: red, sonido, eSATA, SATA y USB 3.0.

MSI BIG BANG-X POWER II

- 409 €
- Más información: MSI
- es.msi.com

La Big Bang Power II es la placa con chipset X79 más brutal para los nuevos Core i7 (socket 2011) soporta 128 GB memoria en 4 canales e incorpora sonido THX TruStudio PC.

INTEL CORE I5 4670K

- 207,90 € • Más información: Intel • www.intel.com

Con la cuarta generación de procesadores Intel Core, nos llegan los nuevos Core i5 que tienen un precio bastante moderado. Estos chips **Haswell** están fabricados en 22 nm y en la variante "K" permiten desbloquear para overclocking sus **cuatro núcleos a 3400 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.



SAPPHIRE RADEON HD 7770 OC

- 132,90 €
- Más información: Sapphire
- www.sapphiretech.com

Esta Sapphire con GPU HD 7770 se sitúa en la gama media, pero última generación añade mejores prestaciones y es compatible con las últimas tecnologías como DirectX11.1 y Shader Model 5.0.

ZOTAC GEFORCE GTX TITAN

- 969 €
- Más información: Zotac
- www.zotac.com/es/

Ya están disponibles las nuevas GeForce GTX Titan, con la GPU más potente y avanzada que puedes instalar en tu PC. La Titan de Zotac tiene 6144 MB de memoria y un interfaz de 384 bit.

NZXT PHANTOM 630

- 189,90 € • Más información: NZXT • www.nzxt.com

El precio de la Phantom 630 es más caro de lo esperado, incluso dentro de la gama de NZXT. Sin embargo, los más exigentes sabrán apreciar las innovaciones con las que cuenta esta caja de plástico y acero. Un avanzado sistema modular de discos duros, capacidad para 9 ventiladores con control de velocidad. Admite radiadores de refrigeración por líquido. No le faltan puertos USB 3.0x2 USB 2.0x2, conexión de audio, lector de tarjetas y filtros anti-polvo.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € • Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB y este kit, el más básico de Beast. Cuenta con prestaciones aptas incluso para overcloking.

GEIL DIMM 32 GB DDR3-2666 QUAD-KIT

- 699 € • Más información: GeIL
- www.geil.com.tw/Spanish/home

Existen kits de 32 GB DDR3 2400 para cuádruple canal y sistemas con chipset Intel X79 por la mitad, pero este kit DDR3 2666 es hoy por hoy, el no va más de las memorias.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

- 99,99 € • Más información: Creative • es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aún así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

SONIDO ATRONADOR Y SIN CABLES

El nuevo conjunto **T6 Series II** de Creative ofrece **sonido envolvente** de altísima calidad en combinación con un **sistema inalámbrico.** Además se le puede conectar cualquier dispositivo de audio mediante **Bluetooth.** Reproduce un sonido 5.1 para películas, juegos y música. Su precio recomendado es de **399 €.**



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: **Cooler Master Cosmos II ATX**	384 €
PLACA BASE: **MSI Big Bang Power II**	409 €
PROCESADOR: **Intel Core i7 3970X**	969 €
RAM: **GelL 32 GB DDR3-2666**	699 €
TARJETA GRÁFICA: **ASUS GTX 690**	1.099 €
TARJETA DE SONIDO: **Creative SB Recon3D Fatality Champ.**	200 €
DISCOS: **2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3**	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: **Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H**	100 €
MONITOR: **BenQ XL2720 T**	519 €
ALTAVOCES: **Creative T6 II Series**	399 €
TECLADO Y RATÓN: **Bundle Logitech G700 + G510 + G930**	300 €
TOTAL	6.275 €

PERIFÉRICOS EXTRA:

Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €



GRAFICOS 3D EN 27 PULGADAS

La gama de monitores gaming de BenQ tiene en el XL2720T el modelo superior, con sus 27 pulgadas en un formato **panorámico 16:9.** Cuenta con una pantalla LCD con resolución de 1080p y un tiempo de respuesta de 1 ms. Pero lo mejor es que soporta **graficos 3D estereoscópicos** con unas gafas 3DVision. Cuesta 519 €.



En el Imperio no se pone el Sol...

Conquistadores del Nuevo Mundo

¿Que cómo se conquista todo un continente con un puñado de hombres? Pues con guerras. O con diplomacia. O con comercio...

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia/Rol**
- Estudios/Compañía: **Logic Artists/Bit Composer**
- Distrib.: **FX Interactive**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **27 de junio**

www.fxinteractive.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **rol y estrategia histórica de gran profundidad** ambientado en la conquista de América.
- Combinará **exploración y combate por turnos.**
- Podrás lograr tus objetivos **luchando o creando alianzas diplomáticas.**
- Tendrás **más de 30 personajes a tu disposición** para llevar a cabo tus misiones.
- Podrás **controlar hasta el más pequeño detalle** de la acción, en una trama repleta de posibilidades.

Primera Impresión

Un juego que evoca la conquista española del imperio azteca de enorme profundidad estratégica y con una historia repleta de personajes. Para los fans de los juegos históricos.

En contra de lo que sería lógico «Conquistadores del Nuevo Mundo» no es un juego hecho por españoles, aunque se centra en una de las épocas históricas más relevantes de lo que en su momento era el imperio sobre el que no se ponía el Sol: la conquista de los territorios Aztecas.

Bueno, de hecho, el nuevo juego que FX ya habrá lanzado cuando leas estas líneas es tan profundo, lleno de opciones y tan minucioso en las posibilidades que te ofrece, que parece mentira que se pueda calificar de juego "indie". Su desarrollo ha sido posible gracias a los fans que lo respaldaron en Kickstarter, y la primera versión que hemos podido probar deja constancia del enorme trabajo que Logic Artists ha puesto en él.

Llegar y conquistar... no es tan sencillo

El arranque de «Conquistadores del Nuevo Mundo» te sorprenderá. Y es que siendo capitán del ejército español al mando de una nave repleta de mercancías y soldados (y médicos, y eruditos, y...), lo que menos te esperas es que al llegar al Nuevo Mundo el gobernador te requise todo aquello. ¡Pero cómo osa!... Tranquilo, que los primeros pasos en «Conquistadores del Nuevo Mundo» determinarán todo lo demás. Y aquí es donde te empezarás a dar cuenta de que estás ante un juego en el que cada detalle cuenta y poseerá una profundidad enorme en el desarrollo de su trama.

Como buen juego de rol, la relación con los personajes secundarios y tus decisiones serán clave en el devenir de tu aventura como conquistador: ¿te encararás con el gobernador o aceptarás sumiso sus decisiones? Del estilo con el que juegues podrá depender a donde llegues y cómo

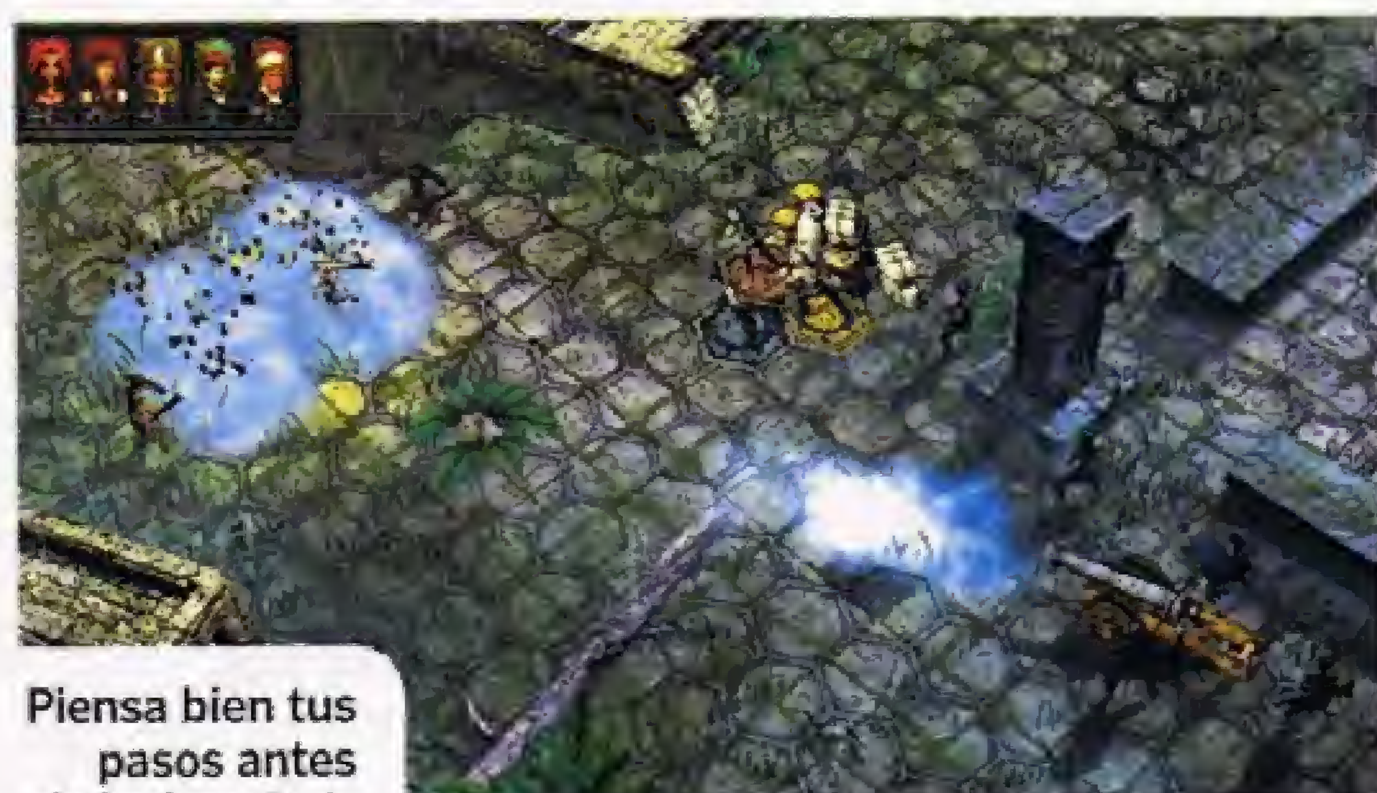


¿Quieres conquistar el Nuevo Mundo, capitán? Las riquezas de los indígenas aztecas son tentadoras, pero ahora tienes la oportunidad de reescribir la Historia.



Todo está en tu mano, no te fíes de la automatización...

Como en muchos otros títulos de la profundidad estratégica que ofrece «Conquistadores del Nuevo Mundo», para determinadas tareas el juego te ofrecerá la opción de seleccionar automáticamente personajes, tareas, etc. Es una opción perfectamente válida, pero acuérdate de revisar la selección que hace el programa de forma automática porque puede que no se ajuste a tus deseos y no siempre se hará de forma equilibrada. Es sólo una ayuda.



Piensa bien tus pasos antes de luchar. Cada acción de tus hombres debe estar bien medida.





Llegas al Nuevo Mundo y... ¡te lo quitan todo! El gobernador te requisa hombres y mercancías para que lo ayudes... a la fuerza.

cumplas tus objetivos. Y lo primero que te pedirá el gobernador es que lo ayudes poniendo firme a los "salvajes". ¿Lo harás? ¿O formarás un ejército compuesto no sólo por soldados para luchar, sino por eruditos para entablar alianzas con los aztecas? La Historia se reescribirá a cada paso que des en «Conquistadores del Nuevo Mundo».

DISFRUTA EL ROL Y LA ESTRATEGIA HISTÓRICA, EXPLORANDO Y COMBATIENDO POR TURNOS

Todo bajo control

El estilo de juego del nuevo título de FX te recordará a la saga «Heroes of Might & Magic». O a la saga «Disciples», porque tus pasos se han de desarrollar en turnos, tanto en la exploración como en el combate.

En la exploración, también tendrás que tener en cuenta qué personajes llevarás a tus expediciones, para afrontar de un modo u otro tus encuentros con posibles enemigos. Pero también tendrás que llevar a cabo tareas tan mundanas como alimentarlos, curarlos, acampar, recoger recursos... ¡de todo!

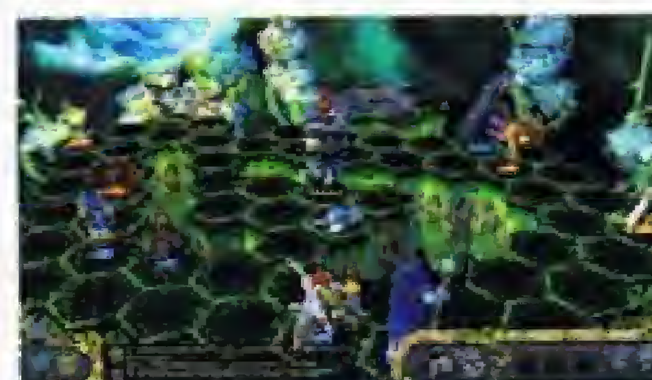
Las ayudas automáticas estarán a la orden del día, pero nunca dejes de revisar la selección que haga el juego en estos casos, porque no será siempre, ni necesariamente, la más equlibrada ni la mejor. Y si después de todo esto, los complejos diálogos con los personajes secundarios y las elecciones adecuadas, te ves obligado a luchar, prepara a tus hombres bien, porque aquí, también, cada paso que des será clave.

El combate se desarrollará sobre un tablero de casillas hexagonales, y tendrás que colocar bien a tus hombres antes de moverte y atacar, y aprovechar los obstáculos del entorno. Todo tiene su valor táctico en la batalla. Como ves, nadie dijo que conquistar el Nuevo Mundo fuera sencillo... pero sí apasionante. F.D.L.

SE PARECE A...



DISCIPLES III RESURRECTION
El estilo de juego es muy similar, aunque la trama es mucho más profunda en «Conquistadores...»



KING'S BOUNTY
La principal diferencia entre ambos es la ambientación y la exploración, en tiempo real aquí.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Firaxis/2K Games**
- Distrib.: **Take Two**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **12 de julio de 2013**

www.civilization5.com

LAS CLAVES

- La nueva expansión de «Civilization V» orienta sus novedades a **conseguir la Victoria Cultural.**
- Ofrecerá **9 civilizaciones inéditas**, con unidades y edificios también nuevos.
- Incluirá **dos nuevos escenarios globales**, American Civil War y Scramble for Africa.
- Ampliará **la lista de maravillas** disponibles.
- Tendrá la **organización del Congreso Mundial.**
- Las **rutas comerciales** con ciudades estado y civilizaciones serán clave.

Primera Impresión

«Civilization V» se amplía, mejora y ofrecerá nuevas posibilidades. Más madera para un juego que ya es un nuevo clásico en el mundo de la estrategia para PC.

¡Es la hora de la cultura!

Civilization V Cambia el Mundo

¿Cómo que me vas a conquistar a base de hamburguesas y cine? ¡A que te mando un comando de cantaores y flamencas!...

Lo de «Civilization» es digno de estudio. Lleva más de 20 años explotando el mismo concepto, pero aún es capaz de innovar, hacer de la estrategia por turnos con un trasfondo histórico algo apasionante y, ¡maldita sea!, engancharnos igual que la primera vez haciendo que robemos horas al sueño... Sí, sí, sabemos que eso suena fatal, y que somos unos "yonquis"a del juego de Firaxis, pero es que aunque tengamos la seguridad de que es prácticamente imposible conseguir la partida perfecta, seguimos intentándolo como posesos. ¿Qué tiene este juego para conseguir algo así? Por muchas horas que le echemos, seguimos queriendo más. Algo que está al alcance de muy pocos.

A por la victoria cultural

La aparición el próximo 12 de julio de la expansión «Cambia el Mundo», abunda en esa pequeña revolución que supuso en la saga el lanzamiento de «Civilization V». Aunque los objetivos en los tipos de victoria no cambian, esencialmente, los caminos para alcanzarlos sí se modifican de manera sustancial. En «Cambia el Mundo» el nuevo "grial" es la Victoria Cultural, y conseguirla se hará ahora por métodos inéditos.

Entran en juego ahora nuevas unidades, como los arqueólogos, o los diplomáticos –una evolución de los conocidos espías–. También habrá nuevos artistas. Y, en general, se podría decir que las relaciones con los vecinos, ya sean ciudades estado u otras civilizaciones serán la clave en este sentido.

La religión, el turismo, la diplomacia, la influencia cultural, serán sólo algunos de los apartados que se suman a otro de los pilares de «Cambia el Mundo»: las relaciones comercia-



Más civilizaciones, más desafíos, más oportunidades de conquistar el mundo. Es el tiempo de la sutileza, la cultura y la diplomacia en «Civilization V».



Artistas, diplomacia, cultura y rutas comerciales

La gran mayoría de novedades en «Cambia el Mundo» se encaminan a la jugabilidad y las opciones estratégicas de cada civilización, más que a nuevos objetivos con tipos de victoria inéditos. El objetivo final de la nueva expansión de «Civ V» es potenciar la persecución de la Victoria Cultural, para lo que los apartados como el Congreso Mundial, las nuevas rutas comerciales y las unidades que potencian la diplomacia y cultura serán clave en el juego.



Innovaciones y victoria cultural. Las novedades de la expansión van dirigidas hacia este objetivo principal.



Lleva tu arqueólogo a excavar y construye un sitio de interés. Ciertas construcciones ahora te darán unas ventajas inéditas.

les. Y es que ahora puedes montar rutas, tanto terrestres como marítimas con tus vecinos –y competidores, no lo olvides.

No se acaba aquí la lista de novedades en «Cambia el Mundo». Ya lo hemos mencionado en estas páginas en números anteriores, pero el Congreso Mundial será otras de las claves que te servirán de herramienta en tus objetivos. Gracias a él, si es tu civilización es la que lo convoca conseguirás ventajas sobre tus vecinos y rivales en la suma de puntos.

Las acciones a realizar entre todas estas posibilidades será enorme, y es que esa es una de las principales preocupaciones de Firaxis: ofrecer siempre algo interesante que puedas desarrollar en cada turno, sin limitarte a esperar que se construyan unidades o estructuras, pulsando el botón de "siguiente turno".

PODRÁS CONSEGUIR LA VICTORIA CULTURAL POR NUEVAS VÍAS CON UNIDADES Y OPCIONES INÉDITAS

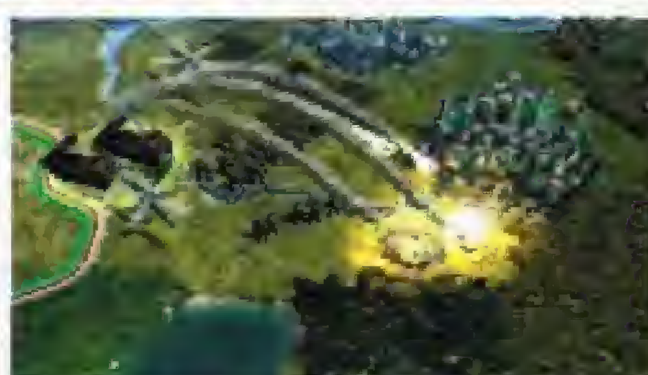
Un mundo que crece

Por supuesto, «Cambia el Mundo» aportará cifras, y no pocas, a «Civilization V». Desde las 9 civilizaciones nuevas a las 8 maravillas extra. Y eso soin olvidarnos de los dos nuevos escenarios, situados en América y África. Pero en realidad es el potencial que albergan todas las nuevas acciones lo que contará en el juego.

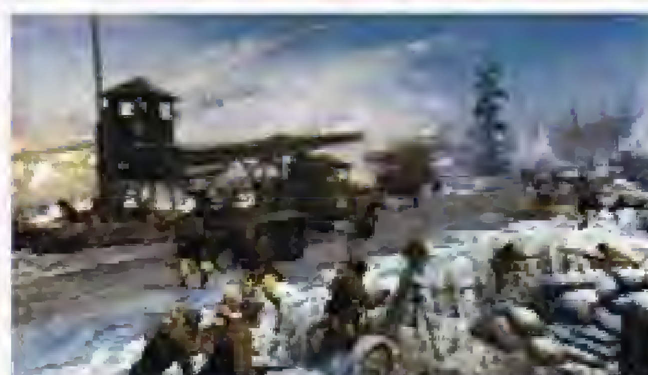
Además, a Firaxis le ha dado tiempo a aportar algún guiño a otros juegos desarrollados por el estudio, como las unidades de XCOM que llegarán cuando alcances el Futuro, en la parte final del juego.

Si «Civilization V» ya es uno de los mejores juegos que existen para PC, lo que le va a aportar «Cambia el Mundo» puede hacerlo despegar hasta alcanzar cotas impensables. Quedan ya pocas semanas para echarle el guante, pero necesitamos jugar un turno más... A.P.R.

SE PARECE A...



› CIVILIZATION V
La esencia del original permanece pero la expansión ofrece muchas más alternativas y opciones.



› COMPANY OF HEROES 2
El contexto histórico es también vital, pero todo se enfoca al combate en tiempo real.

CUANDO DESPERTÓ, EL REICH TODAVÍA ESTABA ALLÍ

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

El gran "abuelo" de los juegos de acción regresa en mejor forma que nunca, con el mismo desafío de siempre: ¡hay que parar al Reich como sea! Lo malo es que el Reich ya domina el mundo...

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción/Aventura**
- Estudios/Compañía: **MachineGames/Bethesda**
- Fecha prevista: **Otoño 2013**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de acción, que marcará un **nuevo comienzo para la clásica saga «Wolfenstein».**
- La trama se ambientará en un mundo alternativo **en que el Reich ha ganado la Segunda Guerra Mundial.**
- Será un juego de **acción individual.** No tendrá modo multijugador.
- La base técnica está **en el motor gráfico IdTech 5.**
- **La tecnología bélica será clave** en el diseño de la acción.

Por fin, el durmiente ha despertado. Ha tardado años desde que lo vimos por última vez, pero ahí está, entrando de nuevo en acción.

Lo dicho anteriormente se puede aplicar por partida doble, ya que «Wolfenstein» vuelve a la vida, pero también su protagonista. El juego lo hace como reinicio de la mítica serie creada por Id Software. Y BJ Blazkowicz, el protagonista, despierta, literalmente, en la trama que sustenta el juego, primer juego como estudio, de MachineGames.

Y es que «Wolfenstein: The New Order», quiere ser, efectivamente, un nuevo comienzo. Aunque la esencia del clásico está ahí, sustentando los pilares básicos (acción, nazis y un prota carismático), casi todo cambiará en el juego de MachineGames.

Empezando por la misma ambientación del juego. No te sorprendas, pero este «Wolfenstein» no se situará en la Segunda Guerra Mundial, sino en un mundo alternativo, en 1960, en que los nazis han ganado la guerra y conquistado casi todo el planeta... hasta que llega BJ Blazkowicz.

¡Vuelve el héroe!

Sí, ¿cómo ha podido ocurrir algo así y dónde estaba BJ para evitar que el Reich triunfase? Pues... durmiendo. O, mejor dicho, en coma. Un coma de 14 años del que BJ despierta para encontrarse un mundo patas arriba y del que apenas sabe nada, excepto que los nazis siguen ahí. A partir de esta premisa, MachneGames están intentando dar nueva vida al clásico, tanto en el diseño de


¡El Reich ha conquistado el mundo! Y eso ha sido porque BJ Blazkowicz no ha podido evitarlo... ¡al estar en coma! Pero, ¿qué ha ocurrido en este alternativo mundo de 1960?


BJ da la cara en «The New Order»... literalmente. Las numerosas secuencias cinemáticas del juego mostrarán al protagonista junto a muchos otros personajes.


La decadencia nazi lo invade todo en el "Nuevo Orden Mundial". Prepárate para ver escenas de lo más inquietante durante el juego...

UNA HISTORIA LLENA DE PERSONAJES

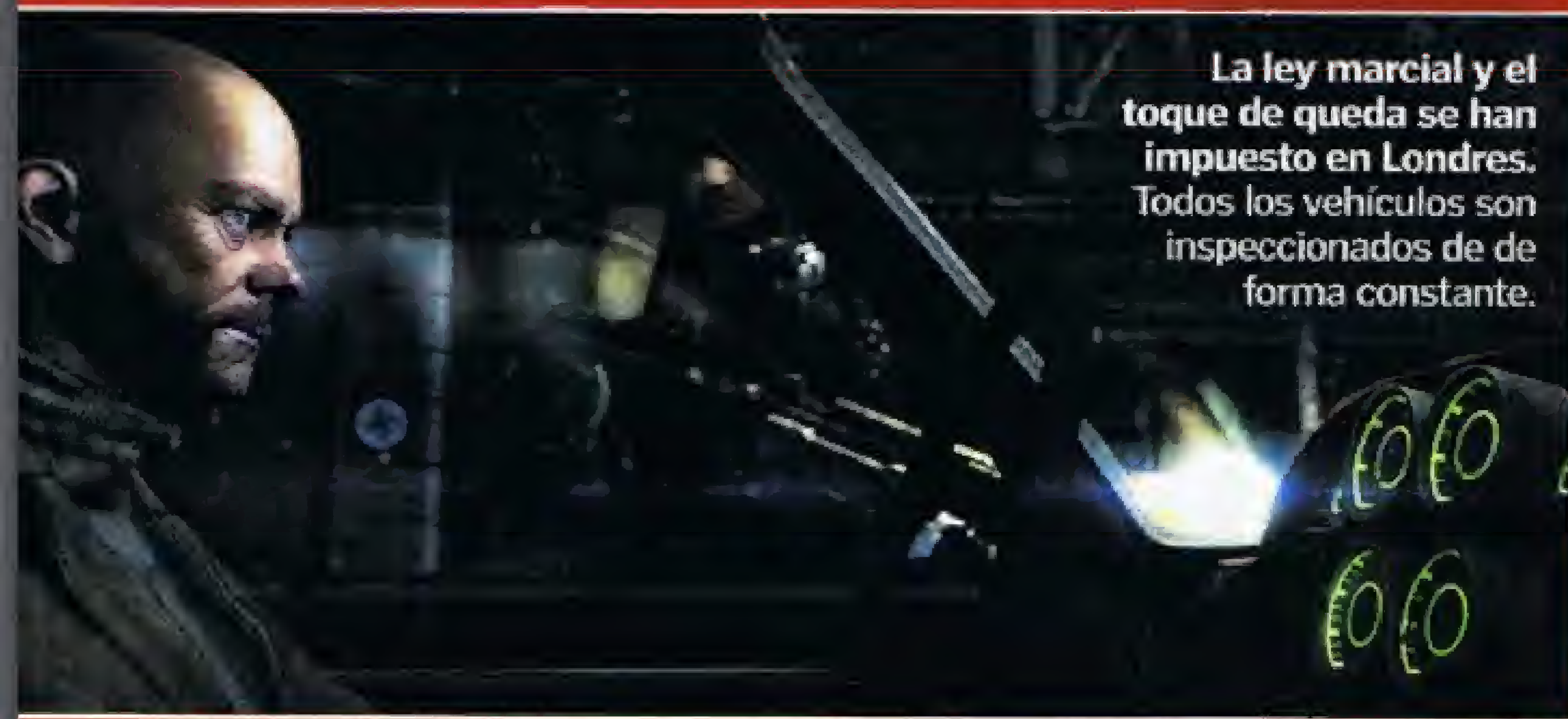
MachineGames insiste en que «Wolfenstein: The New Order» es más que un juego de acción. La historia, la aventura, los personajes.. todo quiere aportar algo más al estilo clásico de la saga. Los últimos, por cierto, serán algo memorable. No sólo BJ se ha renovado, sino que los secundarios –amigos y enemigos– serán dignos de recordar, como la inquietante Frau Engel...


› **BJ Blazkowicz:** El aspecto de BJ viene heredado del diseño original de «Wolfenstein 3D».


› **Bubi:** Un extraño personaje, a medio camino entre "pijonazi" y juguete de Frau Engel...


› **Frau Engel:** No te dejes engañar por su aspecto de abuelita. Es temible y muy peligrosa.


¡Guardias robots gigants! La tecnología nazi les permite dominar el mundo. Pero... ¿de dónde ha llegado la clave para tal desarrollo en tan poco tiempo? BJ tendrá que averiguarlo.


La ley marcial y el toque de queda se han impuesto en Londres. Todos los vehículos son inspeccionados de de forma constante.


Anya es uno de los personajes secundarios clave en la trama de «The New Order». Tendrás un contacto permanente con ella durante el juego.

la acción como en el apartado visual, pues «Wolfenstein The New Order» es uno de los juegos destinados a la "nueva generación", lo que quiere decir que técnicamente estará a la última, aunque no sea algo que sorprenda al jugador de PC, ¿verdad?

Aventura y acción

MachineGames, en este reinicio de «Wolfenstein» ha querido aportar un componente más acusado de aventura al juego. Aunque la acción, pistola, metralleta o láser –luego te lo contamos– en mano, será la base de todo, la historia es ahora mucho más importante, con multitud de personajes secundarios, puzles, exploración y más que añadir a la ya conocida fórmula de «Wolfenstein».

En todo este entramado, el enemigo, el Reich, se alzará como parte vertebral de la trama. Bueno, el ejército nazi y su tecnología, pues otra innovación de MachineGames en «The New Order» está siendo dejar a un lado ese componente místico y sobrenatural que siempre ha fascinado a los investigadores del Reich, para potenciar al ejército alemán como un enemigo cuya fuerza se basa en la tecnología.

Efectivamente, el enemigo a batir no será, unicamente, un ejército de soldados, sino de perros robot, mecas gigantescos y armas avanzadas que, en el 1960 en que se ambienta el juego, parecen fuera de lugar, aunque, claro, ese es un misterio que también tendrá que descubrir BJ mientras intenta acabar con el Orden Mundial impuesto por el Reich y que mantiene a Estados Unidos, Europa y gran parte del mundo bajo su yugo.

BJ cogió su Laserkraftwerk...

Si la tecnología es parte fundamental del poderío bélico de los nazis, BJ podrá usarlo a su favor, robándole armas a sus enemigos. Y una de las más espectaculares será el Laserkraftwerl. Se trata de un fusil láser, pero con la particularidad de que el diseño que MachineGames le está dando al juego permitirá usar esta arma para abrir nuevos caminos para BJ y usar el entorno a tu favor.

Las coberturas serán parte fundamentel del combate en «The New Order», pudiendo asomarte para disparar mientras te mantienes tras un parapeto. Con el Laserkraftwerk podrás, en los parapetos metálicos, abrir agujeros y disparar a su través a tus enemigos, manteniéndote a salvo. Es sólo un ejemplo de las posibilidades de acción con que MachineGames quiere bautizar a "su" «Wolfenstein», mientras intenta mantener la esencia del clásico, en sus distintas entregas.

En definitiva, «Wolfenstein The New Order» quiere ofrecer una nueva perspectiva a la serie creada por Id, para lo que usará, además, la más novedosa tecnología del estudio texano, con IdTech 5. ¿Te apetece combatir, de nuevo, al Reich? **A.C.G.**

EL NUEVO «WOLFENSTEIN» SUPONE UN REINICIO DEL CLÁSICO, EN EL QUE EL COMPONENTE MÍSTICO DESAPARECE

¿QUÉ HA PASADO CON EL MUNDO DE B.J.?

Con «The New Order» MachineGames ha echado el resto en un doble desafío: no sólo han dado nueva vida a «Wolfenstein» respetando la esencia del clásico, sino que han tenido que inventar un nuevo mundo de juego -para el Nuevo Orden al que su título hace referencia- en el que la tecnología se impone en un 1960 alternativo. Las ciudades -Londres, Berlín, París...- han sido conquistadas por los nazis, el Reich ha dominado la robótica y ha puesto un hombre en la Luna, y nada es como B.J. recordaba antes de caer en coma a finales de los años 40. ¡Algo espectacular!













micromanía te regala King's Bounty Armored Princess Oro

Endoria vuelve a estar en peligro y sólo una aguerrida princesa podrá salvarlo en esta alucinante fantasía de rol y estrategia.



Amelie es una princesa un tanto atípica. Tiene un castillo, hay caballeros a su alrededor y posee un brioso corcel, pero no está esperando en sus aposentos a que llegue un príncipe para desposarla. De hecho, Amelie es toda una guerrera, dispuesta a salvar el reino de su padre, amenazado por mil peligros.

La continuación del alucinante «King's Bounty» llega manteniéndose fiel a su esencia de juego de rol y estrategia, que combina exploración libre del mundo de Endoria y combates por turnos con los ejércitos de



Amelie enfrentándose a sus enemigos. Katauri y 1C Company han creado un juego realmente absorbente con el que disfrutarás durante docenas de horas montando tu caballo alado y enfrentándote a fantásticos monstruos. ¡No te lo pierdas!



Demonios, dragones, vanpiros, caballeros renegados... ¡Los peligros que acechan a Endoria son cientos! Pero Amelie podrá con todo.

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX juegos.fxinteractive.com y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

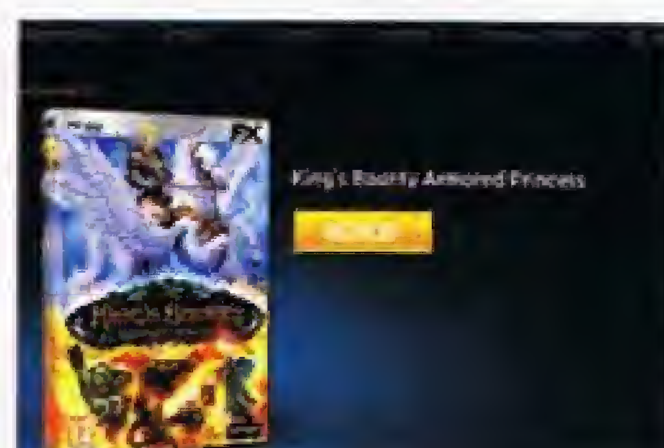
1 Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve al apartado "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce la clave que encontrarás en la tarjeta recortable que se adjunta con este número de Micromanía, tal y como aparece impresa.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ahora deberías tener ya activa tu copia de «King's Bounty Armored Princess Oro». Para comprobarlo, en el mismo apartado "Mi Perfil", asegúrate de que esté la caja del juego bajo el epígrafe "mis juegos". Pincha sobre «King's Bounty Armored Princess Oro» para acceder a tu área privada e instalarlo.



3 Ya queda menos para jugar. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir el disco en que quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. A partir de ahora el proceso es automático y no tendrás que hacer nada más antes de jugar.

INSTALACIÓN

Selecciona el disco donde instalar el juego.

REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium 4 a 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600/Radeon X700
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 o superior
- **Conexión:** ADSL



¡Consigue 10 € en regalos!

Might & Magic Duel of Champions

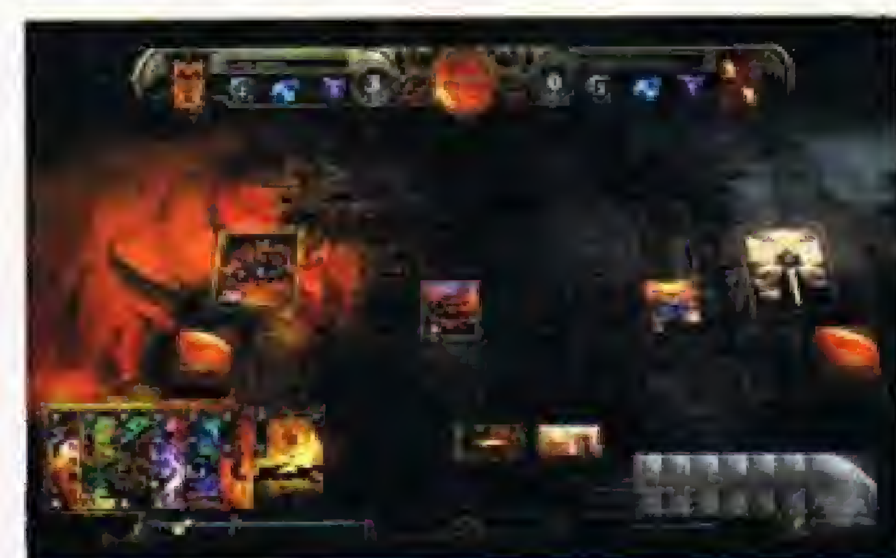
Consigue gratis 275 Seals y 3 Reinforcement packs para tus partidas con el mejor juego de cartas online del momento.





En «Duel of Champions» las cartas se unen a tu habilidad y una estrategia adecuada para vencer a tus rivales online. ¿Estás dispuesto a afrontar el desafío?

A los aficionados a los juegos de cartas online poco habrá que contaros sobre «Might & Magic Duel of Champions», pues es uno de los títulos más atractivos del género en PC. Pero si no conocías este título de estrategia ahora tienes la oportunidad perfecta. El juego es gratuito y sólo tienes que descargarlo en: **www. duelofchampions.com** y registrarte en Uplay. Ahora, además, puedes mejorar de forma increíble los ejércitos de tus héroes para combatir online con tus amigos, gracias al regalo que Ubisoft y Micromania te hacemos con un código para conseguir extras por valor de 10 €. Lo único que has de hacer para convertirte en un maestro de la estrategia de cartas es seguir los pasos que te describimos más abajo y pasarlo en grande con **«Duel of Champions».**



¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en: www.duelofchampions. com para descargar el juego. Luego, entra en la tienda online del mismo para canjear tu código. A continuación, te detallamos todos los pasos que has de dar para poder disfrutar de tu regalo.

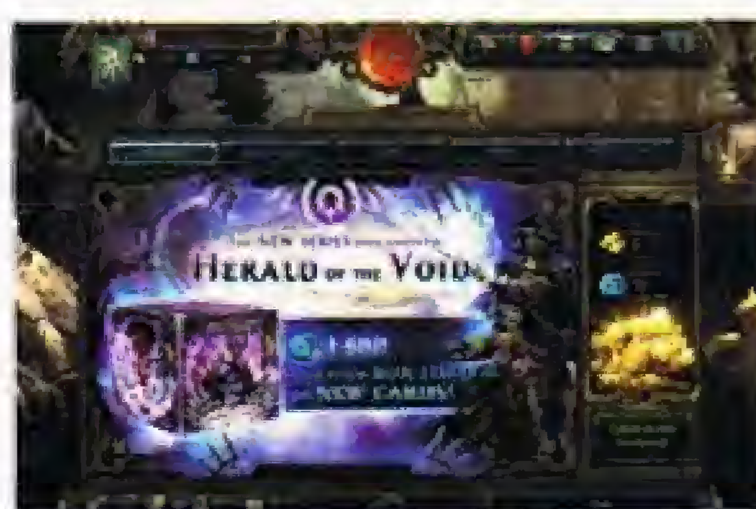
1 Entra en: **signup.duelofchampions.com** Antes de descargar el cliente del juego regístrate a través de tu cuenta Uplay o crea tu cuenta directamente en la página web. Haz clic sobre "descargar".



2 Cuando arranques el cliente, lo primero que has de hacer es conectarte con tus datos de usuario. Son los mismos que has usado antes para registrarte o que ya tenías en tu cuenta original.



3 Cuando estés dentro de **«Duel of Champions»**, ve a la **tienda online**, pulsando en el icono de la parte superior de la ventana. Colocando el puntero encima te indicará cuál es el icono correcto en que pulsar.



4 Una vez en la tienda, pulsa en **"Canjear Código"**. Copia el código impreso en la tarjeta de descarga que acompaña a este número de Micromania. El pack será agregado a tu cuenta de usuario.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO

¿Un turno más? La nueva expansión del juego de Firaxis llega el próximo mes y te contamos todo sobre ella.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, E. Barco, M. Carabantes, S. Nebulaluben

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
José Colino
jose.colino@micromania.es

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
8/2013
Printed in Spain



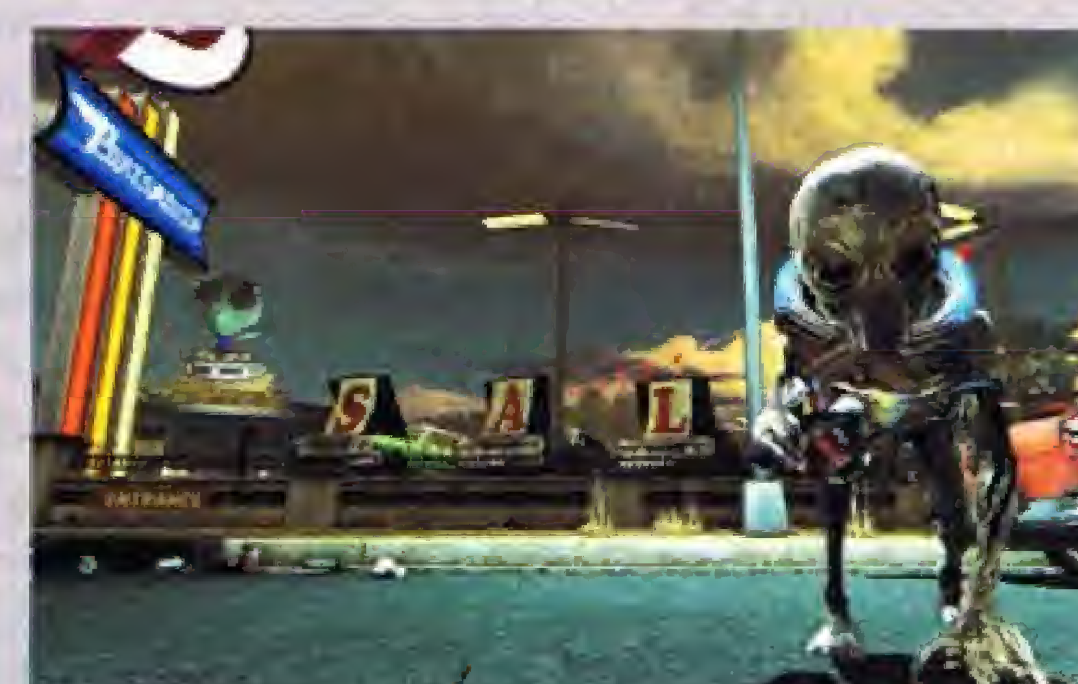
CONQUISTADORES DEL NUEVO MUNDO

La estrategia y el rol históricos de mayor profundidad que puedas imaginar.



MAGRUNNER DARK PULSE

Más que un juego de puzles, descubre cómo el juego de Frogwares combina la tecnología y los mitos de Cthulhu.



THE BUREAU

Está cada vez más cerca. El regreso de «XCOM» se produce con un juego de acción táctica explosivo.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

HECHAS PARA JUGAR

La nueva serie GeForce® GTX 700.



Presentamos la nueva serie de gráficas superdotadas: más potentes, más silenciosas, y con las mejores tecnologías de gráficos para tus juegos. Fueron nacidos para jugar. ¿Pero estás tú preparado?

www.nvidia.es/GTX700

GeForce® GTX 780
PURO RENDIMIENTO

GeForce® GTX 770
YA ERA RÁPIDA. AHORA MÁS

GeForce® GTX 760
LA NUEVA ARMA PREFERIDA POR LOS GAMERS

COMPATIBLE CON
GEFORCE®
EXPERIENCE™



www.nvidia.es/geforce-experience

ESCOGE TU ARMA.
EMPIEIZA EL JUEGO.

NVIDIA
GEFORCE®
GTX



Más información en www.nvidia.es